

www.pcgames.de
04/09 € 5,50
PC Games
Wissen, was gespielt wird
04/2009
Titelthema: Dawn of War 2 • Vorschau: Need for Speed: Shift • Test: Ceville • Panzers: Cold War
DVD
VOLLVERSION
SNOWBLIND
Action-Geheimtipp: Cleverer Shooter im Stil von Deus Ex!
Runes of Magic
So fesselnd wie WoW – aber komplett gratis!
OPEN BETA
Demos, Videos und Mods!
EMPIRE TOTAL WAR
KEIN TEST! Warum? Das lesen Sie ab Seite 84!
VIDEOS AUF DVD
DAWN OF WAR 2
TEST Die beste Science-Fiction-Strategie seit Starcraft + das bringt der finale Patch!
RISEN
GEWINNSPIEL
Besuchen Sie Piranha Bytes!
NEED FOR SPEED
SHIFT
VORSCHAU Die Wiedergeburt einer Rennspiel-Legende!
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
04/09 | € 5,50
4 191278 205504 04
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50
MEHR ALS 20 SEITEN HARDWARE
SOUND-GUIDE • RAM-TIPPS
Test: Spieler-Notebooks und die aktuellsten Headsets
COMPUTEC

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Das ist Ihre Ri(e)sen-Chance

MONTAG | 2. Februar 2009
Erstes Treffen der Jury für den Deutschen Computerspielepreis im Berliner Kanzleramt: Erstmals prämieren Bundesregierung und Spielehersteller die besten deutschen Computer- und Konsolenspiele – und die sollen nicht nur Spaß machen, sondern möglichst auch „pädagogisch wertvoll" oder „kulturell wertvoll" sein. Über 600.000 Euro Preisgeld werden unter den Studios verteilt. Ende März überreicht Bayerns Ministerpräsident Seehofer den Hauptpreis in München – dann wird sich herausstellen, welches der nominierten Spiele (darunter der EA Fußballmanager, Drakensang, Die Siedler, Geheimakte 2: Puritas Cordis und Crysis Warhead) das Rennen gemacht hat.

DONNERSTAG | 5. Februar 2009
PC-Games-Redakteur Robert Horn hat viele tausend Flug- und Automeilen quer durch die USA hinter sich – und röstfrische Infos zum neuen Raven-Shooter Singularity (Seite 46) und zur Film-Adaption Wolverine (Seite 66) für Sie mitgebracht.

FREITAG | 6. Februar 2009
Need for Konzeptänderung: Zwar hat sich Need for Speed Pro Street sehr ordentlich verkauft, doch die Kritik an der Rennspielreihe will einfach nicht abreißen. Deshalb enthüllt Electronic Arts heute in München, wie man das Lenkrad herumreißen will. Urteilen Sie selbst – erste Screenshots und Fakten zu Shift gibt es auf Seite 36.

MITTWOCH | 11. Februar 2009
Dieses Erlebnis kann man für kein Geld der Welt kaufen: Vier PC-Games-Leser haben die einmalige Chance, bereits Anfang März Risen (das neue Rollenspiel von Piranha Bytes) anzuspielen – und zwar bei einem exklusiven Besuch im Entwicklerstudio. Redakteure und Kamerateam von PC Games sind natürlich live dabei. Alle Details zu dieser Aktion lesen Sie auf Seite 72 – wir wünschen Ihnen viel Glück. Für alle Daheimgebliebenen packen wir ein umfangreiches Video von dieser Veranstaltung auf die Heft-DVD der PC Games 05/09.

FREITAG | 13. Februar 2009
Wichtige Information für alle PC-Games-Abonnenten: Normalerweise liegt das Heft druckfrisch am Samstag vor Verkaufsstart im Briefkasten. Für unsere kommende Titelgeschichte müssen wir die Auslieferung aufgrund einer weltweiten Vorgabe des Spiele-Publishers verschieben – mehr dazu auf Seite 162.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

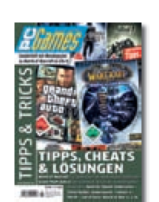


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Helden der Arbeit sind diesmal rund 50 Redakteure und Layouter, die an einem Samstag das komplette zweite Stockwerk im Fürther Hauptquartier von COMPUTEC MEDIA aus- und anschließend wieder einräumen. Zur Stärkung gibt's zwischendurch Würstchen und Kartoffelsalat. Exklusive Fotos vom Umzug und natürlich auch vom Ergebnis finden Sie auf www.pcgames.de.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „World of Warcraft: Die Bibel für Einsteiger"
280 Seiten stark und komplett überarbeitet (Stand: Patch 3.0.8) ist das neue Standardwerk aus der PC-Games-Redaktion – ein unverzichtbares Nachschlagewerk für alle WoW-Fans auf dem Weg zu Level 80. Auch bequem bestellbar unter abo.pcgames.de!



PC Games Sonderheft: Tipps, Cheats und Lösungen
GTA 4, Fallout 3, World of Warcraft, Call of Duty: World at War, Tomb Raider Underworld, Fußballmanager 2009: Zu den derzeit erfolgreichsten PC-Spielen gibt es in diesem Heft praktische Karten, Komplettlösungen, Cheats und Kniffe. Ab sofort im Handel!

INHALT 04/09

TEST
Warhammer 40.000: Dawn of War 2




Orks gegen Eldar gegen Tyraniden – Entwickler Relic liefert mit **Dawn of War 2** ein echtes Meisterwerk ab. Die Schlachten im futuristischen **Warhammer**-Universum sind taktisch vom Feinsten, die Story gut und die eingestreuten Rollenspielelemente sorgen für ein unglaublich dichtes Spielgefühl.



TEST
Empire: Total War

Das hoffnungsvolle Strategiespektakel entpuppte sich im Test als große Baustelle. Wir klären auf, wo es im Spiel noch hapert.



VORSCHAU
Risen

Versöhnt das ambitionierte Rollenspielprojekt die **Gothic**-Fans? Wir laden Sie, liebe Leser, dazu ein, **Risen** beim Vor-Ort-Besuch selbst anzuspielen.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 13

VORSCHAU ab Seite 35

SPIELE

TEST ab Seite 83

HARDWARE ab Seite 119

SERVICE ab Seite 150

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!



Gutschein von Picjay (Prämien-Nr.: 003608):
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 10 Euro und kann für alle Artikel im Picjay-Shop unter www.picjay.com eingelöst werden. Der Gutschein gilt ab Ausstellungsdatum 3 Jahre.

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Gutschein von Picjay im Wert von 10 Euro
(Prämien-Nr. 003608)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 13

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



ANZEIGE
HALO WARS™
„Spannende Story, verpackt in geniale Sequenzen!“
Games Aktuell, 03/09
„Halo-Fans freuen sich über unzählige Details!“
X3, 03/09
Das erste Echtzeit-Strategie-Abenteuer im Halo-Universum!
In Halo Wars lenken Sie die Geschicke ganzer Armeen.
Entweder aufseiten der Menschen oder
der außerirdischen Allianz.

Kriegserklärung

Der Kampf gegen die außerirdische Allianz bekommt neue Dimensionen.
Halo Wars fordert den Strategen in Ihnen!



Taktischer Basisbau

Eine schlagkräftige Basis ist das A und O jeder siegreichen Schlacht! Errichten Sie Ihr Hauptquartier und erforschen Sie Technologien, die Ihnen im Kampf gegen den Gegner unschätzbare Vorteile liefern. Statten Sie Ihre Truppen mit schlagkräftigen Waffen, hilfreichen Sanitätern oder Unterstützungsfahrzeugen aus! Stellen Sie jedoch sicher, dass der Materialnachschub aus dem Weltall nicht versiegt.

Innovatives Radial-Menü

Ob mitten auf dem Schlachtfeld oder beim Forschen in der eigenen Basis: Das neuartige Radial-Menü gibt Ihnen jederzeit die Möglichkeit, schnell und ohne Probleme taktische Schläge anzufordern, die Spezialfähigkeiten Ihrer Einheiten auf die Probe zu stellen oder den Status Ihrer Bauvorhaben abzurufen. Dank des linken Analogsticks des Xbox-360-Controllers gehört langwieriges Absuchen unübersichtlicher Untermenüs endlich der Vergangenheit an!





Gigantische Schlachten

Lassen Sie hunderte UNSC-Soldaten, dutzende Warthog-Jeeps und todbringende Scorpion-Panzer gegen die ebenso vielseitige Allianz in den Kampf ziehen! Wecken Sie den Feldherrn in sich, wenn Sie mit strategischer Weitsicht außerirdische Infanterie mit Luftunterstützung in die ewigen Jagdgründe schicken! Ziehen Sie Vorteile aus Ihrer Umgebung, indem Sie taktische Stellungen beziehen. Und vergessen Sie bei alledem nicht, die opulenten Materialschlachten zu genießen, sobald ganze Armeen aufeinanderprallen.



Mehrspieler-Modus

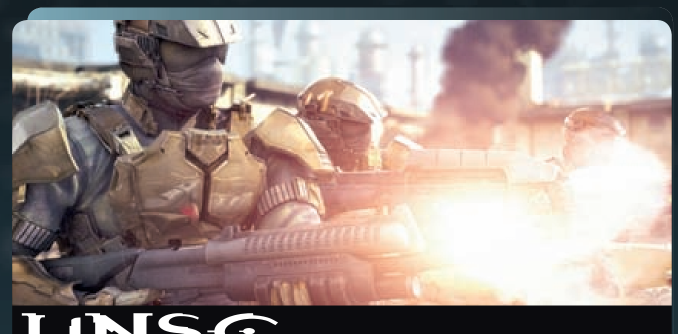
Spielen Sie die **Halo Wars**-Kampagne zusammen mit einem Freund im kooperativen Modus und betreiben Sie durchdachte Aufgabenverteilung! Oder beweisen Sie ihm im Kampf Mann gegen Mann auf 14 Mehrspielerkarten, wer der geschicktere Befehlshaber ist!



ANZEIGE

KENNE DEINEN FEIND

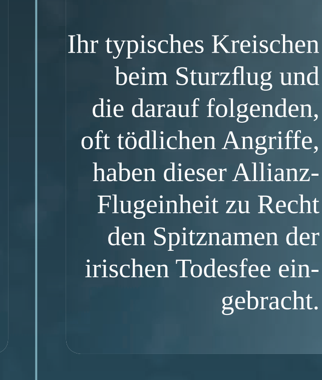
Retten Sie die Menschheit und befehligen Sie die UNSC-Truppen? Oder zerschmettern Sie die unwürdigen Homo Sapiens im Namen der heiligen Blutsväter?



UNSC



Hornet



Sie schwebt wie ein Schmetterling und sticht wie eine Biene – wie eine fünf Meter große Biene, wohlgemerkt. Die Hornet ist der wendige, himmlische Beschützer der UNSC-Bodentruppen.



Vulture

Wenn sich der Himmel über dem Schlachtfeld verdunkelt, wenn selbst Allianz-Eliten den Rückzug antreten, dann befindet sich gerade der mächtige Vulture im Anflug. Er ist pures Entsetzen!



UNSC-Basis

Ihr letzter Rückzugspunkt: Die UNSC-Basis empfängt aus dem Weltraum dringend benötigte Rohstoffe und ist dank ausbaubarer Geschütztürme vor feindlichen Übergriffen geschützt.



ALLIANZ

Banshee



Ihr typisches Kreischen beim Sturzflug und die darauf folgenden, oft tödlichen Angriffe, haben dieser Allianz-Flugeinheit zu Recht den Spitznamen der irischen Todesfee eingebracht.

Scarab



Diese hochhausgroße Roboterspinne ist die eindrucksvollste Waffenkonstruktion im Repertoire der Allianz. Wo der Laser des Scarab einschlägt, wächst lange Zeit kein Gras mehr!

Allianz-Basis



Dank uralter Technologie der Blutsväter ist die Basis der Allianz pures High-Tech! Ausgestattet mit fast undurchdringlicher Schildtechnologie ist die heilige Stätte vor UNSC-Angriffen so gut wie sicher.

DIE PURE KONTROLLE

Steht Maus und Tastatur in nichts nach: **Halo Wars** bietet packende Echtzeit-Strategie mit einer ausgeklügelten Controller-Steuerung.





1 Einheiten selektieren / Aktionen ausführen

Während man auf dem PC mit der linken Maustaste ein Feld aufzieht, tippen Sie hier mit dem Controller eine Einheit mittels A an. Die Schultertasten LB und RB geben dem Spieler zusätzlich die Möglichkeit, alle oder nur die im Bild befindlichen Truppen auszuwählen. Weiterhin greifen Einheiten bei einem Druck auf X Feinde an und führen mit Y Spezial-Attacken aus.

2 Zoomen / Blickwinkel ändern

Brauchen Sie mehr Übersicht oder einen besseren Blickwinkel über das Schlachtfeld, justieren Sie die Kameraposition ganz einfach mit dem rechten Analogstick.

3 Untermenüs verwenden

Haben Sie eine Einheit oder ein Gebäude in Ihrer Basis ausgewählt, öffnen Sie mit dem linken Analogstick das intuitive Radial-Menü. Hier führen Sie dann die gewünschte Handlung aus. Etwa die Erforschung höherer Technologien.

4 Bewegung über die Missions-/Mehrspielerkarten

Mit dem linken Analogstick bewegen Sie sich über die Karten. Ist Ihnen das noch zu langsam, vervierfachen Sie die Scroll-Geschwindigkeit mit einem Druck auf RT. Das Steuerkreuz lässt Sie schnell von Basis zu Basis wechseln.

ANZEIGE

EPISCHE SCHLACHTEN

Der Kampf geht weiter! **Halo Wars** schmiegt sich nahtlos in die weltweit beliebte Halo-Serie ein und erzählt vom Sci-Fi-Krieg vor dem Master Chief.



Wir schreiben das Jahr 2552. Das Raumschiff Pillar of Autumn – und mit ihm der Superkrieger Master Chief – reisen zur künstlichen Ringwelt Halo und versuchen die Pläne der Allianz zu durchkreuzen.



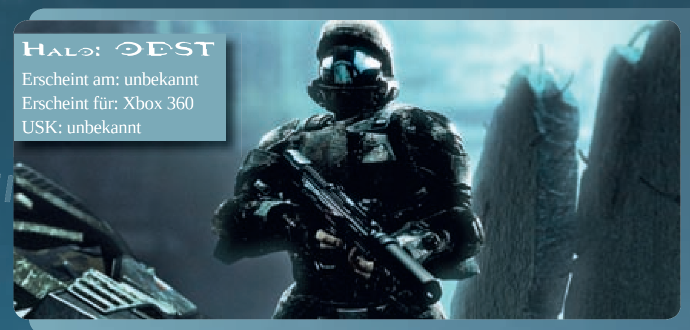
Die Allianz stößt auf den Planeten Erde! Der Chief setzt alles daran die außerirdischen Eroberer zurückzuschlagen und die entscheidende Wende im futuristischen Krieg herbei zu führen.



Das furiose Story-Finale der Halo-Serie! Spartan-117, besser bekannt als Master Chief, verbündet sich mit alten Feinden, um der Streitmacht der Allianz ein für alle mal Einhalt zu gebieten.

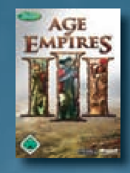


Wie begann der Krieg zwischen Menschen und Aliens? **Halo Wars** ist der erste Echtzeit-Strategie-Titel im **Halo**-Universum und erzählt die Geschichte der ersten Schlachten zwischen UNSC und Allianz.

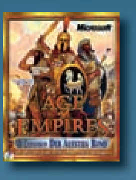


Der Krieg schreibt viele Geschichten! **Halo: ODST** wird aller Voraussicht nach von den Erlebnissen einer Truppe Orbital Drop Shock Trooper berichten. Zeitlich ordnet sich das Stand-Alone-Add-on zu **Halo 3** zwischen den letzten beiden Ego-Shooter-Teilen ein und erweitert die Serie mit dem Charakter Rookie.

ENSEMBLE STUDIOS



Die Entwickler von **Halo Wars** sind kein unbeschriebenes Blatt! Aus den fähigen Händen der Ensemble Studios stammt die überaus beliebte PC-Spielserie **Age of Empires**. Seit über zehn Jahren widmen sich die Jungs und Mädels aus Dallas der Aufgabe Strategiespielern auf der ganzen Welt qualitativ hochwertige Titel zu liefern. Bei **Halo Wars** ändert sich an dieser Politik natürlich nichts!



DEMO – VERSION

Die kostenlose Demo zu **Halo Wars** steht via Xbox-Live zum Download! Schnuppern Sie hier in alle herausragenden Spielinhalte hinein.



Erleben Sie die Kampagne ...

... indem Sie die ersten beiden nervenaufreibenden Story-Missionen ausgiebig auf Herz und Nieren testen. Ist die Steuerung wirklich erstklassig umgesetzt? Stimmt es, dass nichts von der packenden **Halo**-Atmosphäre durch das Strategiekonzept verloren geht? Bilden Sie sich Ihre eigene Meinung! Sie sind jedoch unbewandert in Sachen Echtzeit-Strategie? Kein Problem! Die beiden ebenfalls enthaltenen Tutorial-Missionen machen Sie fit für den Kampf.

Weltweite Mehrspieler-Schlachten

Auch für Freunde des geselligen Gegeneinanders hat die **Halo Wars**-Demoversion einiges zu bieten! Auf einer von insgesamt 14 Mehrspielerkarten beweisen Sie Ihren menschlichen Kontrahenten, wie ein Befehlshaber zu kommandieren hat! Hierzu stehen Ihnen obendrein beide Fraktionen – menschliche UNSC und außerirdische Allianz – zur Auswahl. Bereiten Sie sich also schon einmal mit der Demo intensiv auf zukünftige Mehrspielerscharmützel vor!



DIE EDITIONEN

Sie haben die Wahl: Neben der normalen Version bietet Ihnen die limitierte Edition massig Zusatzinhalte.



Inhalt:

Die **Halo Wars: Limited Edition** glänzt zunächst nicht nur durch innere Werte. Das Spiel kommt nämlich in einer stabilen Steelcase-Hülle mit komplett neugestaltetem Cover daher! Weiterhin freut sich der **Halo**-Fan über drei exklusive Mehrspielerkarten, einen „Spirit of Fire“-Aufnäher, sechs Anführer-Karten, welche sich den Helden-Klassen widmen, und ein neu modelliertes Fahrzeug. Leseratten begeistert zudem der beiliegende Hardcover-Comic.



04/09
MAGAZIN

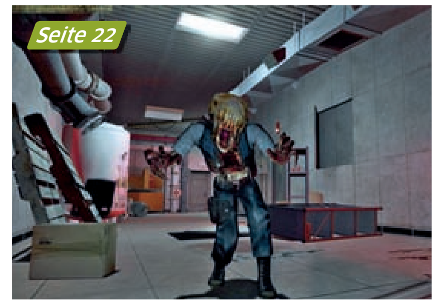
TOP-THEMEN

REPORT
RUNES OF MAGIC



NACHGEHAKT | Knapp zwei Monate läuft nun die offene Beta-Phase von Frogsters kostenlosem Online-Rollenspiel **Runes of Magic**. Bald folgt der offizielle Release. Wir haben nachgehakt!

MODS & MAPS
HALF-LIFE 2 – BLACK MESA



RENOVIERT | Gordon Freemans erstes Abenteuer im Gewand von **Half-Life 2** – wir werfen einen genauen Blick auf das Modifikations-Projekt.

MODS & MAPS
FAR CRY 2 MAP-PACK



BRANDHEISS | In Zusammenarbeit mit der Seite ModDB.com präsentieren wir Ihnen in diesem Monat ein dickes Kartenpaket zum Ego-Shooter.

Thomas Weiß

„Eine große Ode an kleine Independent-Entwickler."
Welcher dieser Artikel fällt aus der Reihe: **Die Sims 2**, **GTA 4**, **Defense Grid**? Wer das Erste denkt, weil er Fenstersims-Nachfolgemodelle statt das erfolgreichste Computerspiel dahinter zu erkennen glaubt, der … na ja, der darf sich das Horn unterm Text ausschneiden (Vorsicht mit der Schere!), es per NASA-Kleber an die Augenbraue pappen (beim Duschen Stelle mit Supermarkt-Tüte abdecken!) und anderen Leuten das gute Gefühl geben, dass sie's im Vergleich doch recht gut haben. Nachdem jetzt bloß noch wenig Platz zur ursprünglich beabsichtigten Botschaft der Kolumne bleibt, drücke ich meine Pointe in journalistischer Notwehr zur Lautmalerei zusammen: Huiii!!! Welch Zauberei dringt von solch unscheinbar funkelnden Diamanten wie **Defense Grid** durch die Herzen der Bits und Bytes Liebenden! Erst **World of Goo**, hinterher **Aquaria**, dann das: Ich knicke im Kniefall der Ehrfurcht ein – vor jenen Designern, die den mathematisch-minimalistschen 1-aus-n-Code wie Wunderkerzen entfachen.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Publisher THQ verlosen wir drei Modelle der Space-Marine-Einheit Dreadnought aus **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** (Test ab Seite 90) plus je eine Version des Spiels. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Auf welchem Spielsystem basiert Warhammer 40.000?

A | Table Top
B | Table Dance

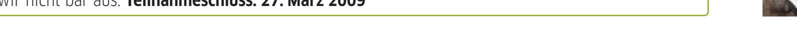


DICKER BROCKEN | Jedes der drei Modelle ist individuell gestaltet und handbemalt. Wert: je circa 400 Euro.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der THQ AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 27. März 2009**



HORN DES MONATS*
SEBASTIAN THÖING



Unsere Online-Schreibdrohne Thöing behauptete, das neue Indy-Spiel heiße **Indiana Jones and the Stuff of Kings**. Königszeug, nee, ist klar! Korrekt heißt es natürlich **Indiana Jones and the Staff of Kings**. Nachdem wir Kollege Thöing mit besagtem Königsstab verhauen hatten, setzten wir ihn am verschneiten Hamburger Flughafen aus. Aber irgendwie findet er immer wieder zurück!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	Mirror's Edge	Electronic Arts	Test in 03/09	Wertung: 82
4	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
5	Dead Space	Electronic Arts	pcgames.de	Wertung: 88
6	Medieval 2: Total War	Sega	Test in 12/06	Wertung: 88
7	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
9	Civilization 4: Colonization	2K Games	Test in 11/08	Wertung: 87
10	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94



ALTE LIEBE | Auch wenn bald **Empire: Total War** erscheint, halten Fans **Medieval 2: Total War** die Treue.

BATTLEFIELD 1943

Rückkehr nach Wake Island



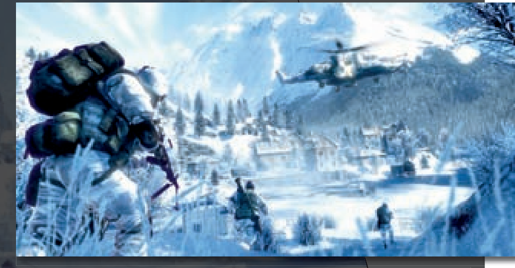
Neben dem kostenlosen **Battlefield**-Ableger **Heroes**, der sich momentan in der Beta-Phase befindet, arbeiten die Schweden von Dice an einem weiteren Teil, **Battlefield 1943**. Diese überraschende Ankündigung freute Spieler Anfang Februar. Bereits im Sommer sollen sich bis zu 24 Spieler auf klassischen und tropischen Karten wie Wake Island und Iwo Jima in an den Zweiten Weltkrieg angelehnten Schlachten gegenseitig auf die Mütze geben. Ein erster Trailer, den Sie auf pcgames.de finden, zeigt actionreiche und vielversprechende Spielszenen. ❑

Info: battlefield.ea.com



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

PC-Debüt des Konsolen-Shooters



Vergangenes Jahr erschien der Ego-Shooter **Battlefield: Bad Company** für Xbox 360 und PS3 – PC-Spieler gingen leer aus. Angelehnt an das **Battlefield**-typische Gameplay, begeisterte der Titel Presse und Spieler. Kein Wunder, dass eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten lässt. Zusammen mit **Battlefield 1943** kündigte EA an, dass **Bad Company 2** in Arbeit ist und – Überraschung! – auch für PC erscheint. Worum es bei der Ballerei genau gehen soll, verraten die Entwickler nicht, nur, dass Sie sich über verschneite Berggipfel sowie durch dichten Dschungel und staubige Dörfer schlagen und Zerstörung ein wichtiger Aspekt sein soll. Ein Veröffentlichungstermin steht ebenfalls noch aus. ❑

Info: badcompany.ea.com

GOBLIIINS 4

Rätselspaß für Groß und Klein

Erinnern Sie sich noch an **Gobliiins** aus dem Jahr 1991? Dies war eine Mischung aus Adventure und Denkspiel rund um drei knuffige Kerlchen, die das Geheimnis einer magischen Attacke auf ihren König lösen mussten. Zwei weitere Ableger folgten. Für April hat Publisher Kalypso Media den vierten Teil der Reihe angekündigt. Es stehen drei Charaktere zur Wahl, die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden: Perlius, der Magier, Stucco, der Krieger, und Tchoop, der Dieb. Mit den Gnomen knobeln Sie sich etwa 30 Stunden lang durch 15 Levels. Erscheinen soll **Gobliiins 4** am 7. April zu einem Preis von knapp 30 Euro. ❑

Info: www.kalypsomedia.com

RESTAURANT EMPIRE 2

Werden Sie zum Küchenchef

Sie sorgen für Quote: **Die Kochprofis**, **Rach – Der Restauranttester** oder **Das Perfekte Dinner** – Kochen ist wieder in. Publisher Kalypso Media springt auf den Zug auf und lässt Sie Ihr eigenes, virtuelles Lokal aufbauen. Ob Paris, Los Angeles, Rom oder München, Sie entscheiden, wo Sie Ihr Glück versuchen möchten, um in der knallharten Wirtschaftssimulation erfolgreich zu werden. Für Kochliebhaber besonders spaßig: **Restaurant Empire 2** umfasst etwa 600 Rezepte, die Sie auf die Karte Ihres Gourmettempels packen können, oder Sie entwerfen einfach Ihre eigenen Menüs. Ab dem 3. März dürfen Sie sich die Kochmütze aufsetzen, und zwar zum Verkaufspreis von etwa 35 Euro. ❑

Info: www.kalypsomedia.com





MINI NINJAS

Japanischer Zwergenaufstand

Wenn ein böser Warlord die Weltherrschaft an sich reißen will, bedeutet das nichts Gutes. In **Mini Ninjas** will ein machthungriger Fiesling Mutter Erde mit einer riesigen Ninja-Armee erobern. Dazu verwandelt er mithilfe von Magie possierliche Tierchen wie Füchse, Hasen oder Bären in aggressive Kampfsportler. Davon bekommen auch die friedlichen Kämpfer auf Ninja Mountain Wind und ihr Meister entsendet die Besten der Besten. Keiner von ihnen kehrt zurück … Was tun? Die Übriggebliebenen heißen Hiro und Futo, zwei Anfänger und gleichzeitig Ihre ersten Charaktere. Sie begeben sich auf eine spannende Reise durch die putzige Comic-Welt – dichte Wälder, düstere Burgen und riesige Endgegner warten auf die Helden. Für die Entwicklung zeichnen IO Interactive, die Schöpfer der **Hitman**-Reihe, verantwortlich. In **Mini Ninjas** geht es jedoch unblutig zu. Im Herbst erscheint das Action-Spiel mit RPG-Anteilen. ❑

Info: www.minininjas.com

GUITAR HERO WORLD TOUR

Die ganze Band am PC?

Das auf Konsolen immens beliebte Musikspiel **Guitar Hero World Tour** findet in naher Zukunft seinen Weg auf den PC. Das verriet uns Charles Huang, Mitbegründer der Firma Red Octane, bei einem Studiobesuch der **Guitar Hero**-Entwickler Neversoft. Man arbeite erneut mit den Programmierern von Aspyr zusammen, die auch schon mit der Portierung von **Guitar Hero 3** exzellente Arbeit abgeliefert haben. Ob es aber wirklich alle Instrumente (Gitarre, Bass, Schlagzeug und Mikrofon) auf den PC schaffen werden, ist noch nicht klar. Auch ein konkretes Erscheinungsdatum steht noch aus. Wir freuen uns jedenfalls auf rockige Abende vor dem heimischen Rechner! Endlich müssen wir die Konsolen-Kollegen nicht mehr beneiden. ❑

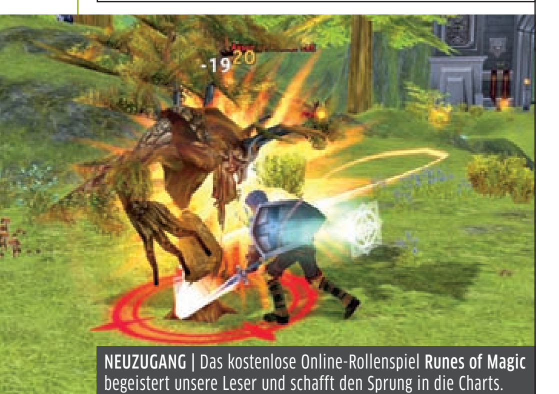
Info: www.guitarhero.com

1. GITARREN-GOTT | Auch auf dem PC sollen Sie demnächst zur Klampfe greifen.

2. ROCKSTAR | Ob Sie in der PC-Version auch selber die Stimmbänder anspannen, ist noch nicht gewiss.

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
5	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
6	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
7	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
8	Runes of Magic	Frogster	Nicht getestet	Wertung: -
9	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
10	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 11/08	Wertung: 73


NEUZUGANG | Das kostenlose Online-Rollenspiel **Runes of Magic** begeistert unsere Leser und schafft den Sprung in die Charts.

GAMES CONVENTION ONLINE

GC wird umstrukturiert





Nachdem viele Publisher angekündigt haben, der Messe Leipzig den Rücken zu kehren und 2009 in Köln auf der Gamescom auszustellen, strukturiert die Games Convention ihr Programm weitgehend um. Unter dem neuen Namen Games Convention Online (Termin: 31. Juli bis 2. August) will die Branchenmesse Firmengrößen aus dem Bereich Browsergames und Online-Spiele zusammenführen. Ihre Teilnahme angekündigt haben bereits Bigpoint (**Gladiatoren**) und Gameforge (**OGame**). Köln kontert prompt: Auch die Gamescom, so die Veranstalter, werde Browser- und Online-Spielen Platz einräumen. Auf Nachfrage von PC Games bestätigte der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, in dem unter anderem EA, Ubisoft und Codemasters organisiert sind, man werde geschlossen die Gamescom in Köln ansteuern, die vom 19. bis zum 23. August stattfindet. ❑

Info: www.gamesconvention.com

Eintrittskarten abgreifen!

Auf der Role Play Convention laufen allerlei seltsame Gestalten herum. 2008 erblickten wir zum Beispiel Ringgeister und Piraten (rechts zu sehen). Sie verkleiden sich auch gerne? Dann ist das Ihre Chance! Zusammen mit dem Veranstalter Enjoy Event Marketing verlosen wir 50-mal zwei Karten für die RPC. Schicken Sie uns ein Bild von sich in feinster Fantasy-Montur an rpc@computec.de. Die ausgefallensten Kostüme gewinnen!




TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie ein digitalisiertes Bild von sich im Kostüm an rpc@computec.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Enjoy Event Marketing GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 20. März 2009

ROLE PLAY CONVENTION

Faszinierendes Fantasy-Fest



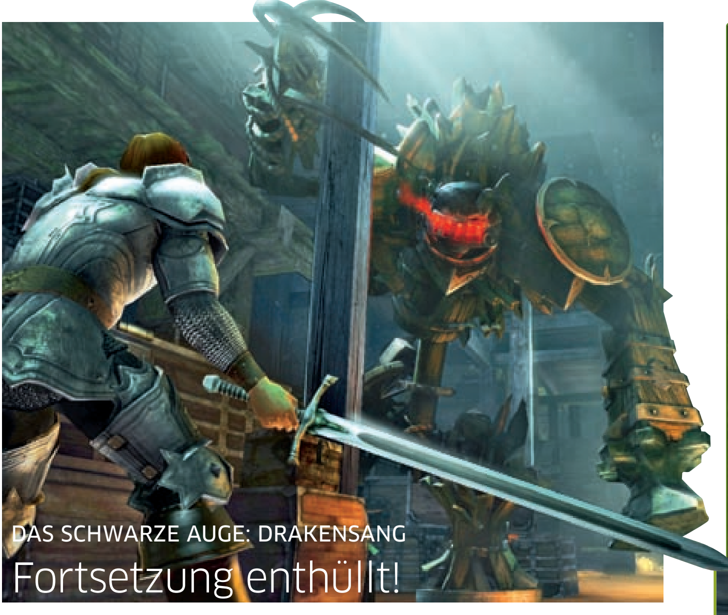
In den Hallen der Messe Köln steigt vom 3. bis zum 5. April die Role Play Convention 2009. Das laut Veranstalter größte Fantasy- und Entertainment-Event der Welt bietet in diesem Jahr 150 Ausstellern Platz auf über 20.000 Quadratmetern Fläche. Neben Musikern, Gauklern, Fantasy-Lesungen und einem **World of Warcraft**-Markt sind für Zocker vor allen Dingen die gezeigten Computer-Rollenspiele interessant. Koch Media lässt Sie erstmals **Risen** anspielen, Frogster zeigt **Runes of Magic**, TGC bringt **Das Schwarze Auge: Demonicon** mit, Codemasters präsentiert **Herr der Ringe Online** sowie **Jumpgate Evolution** und EA hat ein Paket mit **Dragon Age: Origins** und **Battleforge** geschnürt. Die Veranstalter erwarten bis zu 50.000 Besucher. ❑

Info: www.rpc-germany.de

Battleforge


Risen


Das Schwarze Auge: Demonicon



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Fortsetzung enthüllt!

Im letzten Moment der Produktion erreichte uns die Nachricht, dass der deutsche Publisher dtp ein weiteres Abenteuer im **Drakensang**-Universum plant. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** wird, wie schon der Vorgänger, vom Berliner Studio Radon Labs entwickelt und soll Anfang 2010 erscheinen. Interessantes Detail: Das Spiel wird ein Prequel, die Geschichte ist also vor dem ersten Teil angesiedelt. Mehr Informationen sollen in Kürze folgen. **Das Schwarze Auge: Drakensang** erschien 2008 und wurde mit dem Deutschen Entwicklerpreis als bestes deutsches Rollenspiel ausgezeichnet. Auch das Prequel soll laut Radon-Labs-Chef Bernd Beyreuther wieder leichte Zugänglichkeit mit einer akkuraten Umsetzung des Pen&Paper-Rollenspiel-Systems verbinden. ❑

Info: www.drakensang.de



STORMRISE

Blickpunkt: PC-Version

Whip Select heißt die Steuerungsmechanik von **Stormrise**. Ob sie funktioniert, vermochten wir in der vergangenen Ausgabe nicht zu beurteilen. Jetzt wagen wir eine Prognose, denn wir haben's gespielt: Klicken Sie die rechte Maustaste, erscheint ein transparenter Strahl, ausgehend von der momentan ausgewählten Einheit. Am Bildschirmrand zeigen Symbole die ungefähre Position Ihrer anderen Truppen. Per Mausbewegung wählen Sie aus, welche Sie als Nächste steuern möchten. Das geht fix und komfortabel, vor allem aber ohne lästiges Kartenabsuchen. Einziges Manko: Trotz der innovativen Steuerung leidet die Übersicht – die Kamera ist zu starr. ❑

Info: www.sega.de/stormrise

▲ **MITTEN DRIN** | Weil die Kamera an Einheiten gekoppelt ist, präsentieren sich die Gefechte besonders spektakulär.

▶ **DER „BART-MANN"** | Vispi Bhopti, Kommunikationsmanager bei Creative Assembly, besuchte uns mit der PC-Version.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
2	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
3	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
4	Call of Duty 5: World at War	Activision	Test in 01/09	Wertung: 80
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Test in 03/09	Wertung: 64
7	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
8	Die Sims 2: Super Deluxe	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90
9	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
10	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79

[Quelle:] SATURN



FREE RADICAL GERETTET

Crytek übernimmt Haze-Macher

Eine Mitteilung wie ein erleichterter Seufzer: „Nach sieben langen, unsicheren Wochen haben wir das Gröbste überstanden. Ich darf bekannt geben, dass Free Radical von einer großartigen Firma übernommen wird", jubelte Rob Yescombe, Chef der englischen Spieleschmiede, Anfang Februar in einem Interview. Die Überraschung: Der deutsche **Crysis**-Entwickler Crytek übernimmt Free Radical und rettet damit 40 Arbeitsplätze im englischen Nottingham. Das Studio, vor allem bekannt durch die **Timesplitters**-Serie und den Ego-Shooter **Haze**, war vom Mutterkonzern Resolve Partners LLP Anfang Januar zum Verkauf angeboten worden. Wegen finanzieller Schwierigkeiten hatten zuvor schon 140 Mitarbeiter ihren Job verloren. Yescombe hofft, diese wieder in den Betrieb zurückholen zu können. Crytek besitzt nun auch die Rechte an den Spiele-Serien des britischen Studios. ❑

Webcode: 267T



E3 2009

Branchenmesse wächst wieder

Zu alter Stärke zurückfinden, so lautet wohl das Motto der diesjährigen E3 (Termin: 2. bis 4. Juli). Denn die Ausrichter der Electronic Entertainment Expo haben sich zum Ziel gesetzt, aus dem Branchenspektakel wieder eine der größten Fachbesuchermessen der Welt zu machen. Hatten nach den enttäuschenden Besucherzahlen des letzten Jahres schon viel große Firmen angekündigt, die E3 2009 links liegen lassen zu wollen, hat sich die Teilnehmerliste nun doch prall mit großen Namen gefüllt. Sowohl Activision und THQ als auch Atari und Electronic Arts werden ihre Zelte auf dem Messegelände in Los Angeles aufschlagen. ❑

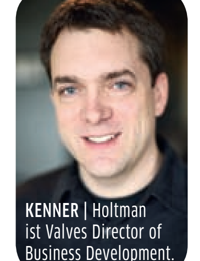
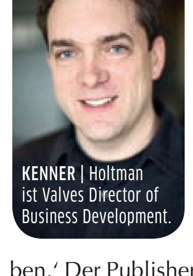
Webcode: 267S

TEILNEHMERLISTE

1. Activision
2. Atari Inc.
3. Atlus U.S.A.
4. Azuradisc, Inc.

⋮

71. ZeroPlus Technologies Co., Ltd.

KENNER | Holtman ist Valves Director of Business Development.

VALVE ÜBER SOFTWARE-PIRATEN

„Nicht erreichte Kunden"

Valve-Mann Jason Holtman über Raubkopierer: „Piraten sind bislang nicht erschlossene Kunden. Wir veröffentlichen all unsere Spiele zeitgleich auch in Russland. Der Grund, warum die Leute in Russland zur Piraterie greifen, ist folgender: Die Menschen lesen davon in Magazinen oder sehen das Spiel im Fernsehen. Sie sagen sich: ‚Hey, das Spiel will ich auch haben.' Der Publisher allerdings sagt: ‚Du kannst das Spiel erst in sechs Monaten spielen …'" ❑

Webcode: 267P

JASON-BOURNE-LIZENZ

EA plant neues Spiel

Robert Ludlums Roman-Trilogie um einen erinnerungslosen Geheimagenten bekommt eine weitere Software-Umsetzung spendiert. Electronic Arts hat sich die Rechte an der **Bourne**-Reihe gesichert und lässt Entwickler Starbreeze (**The Chronicles of Riddick**) ein neues Spiel vorbereiten. Zuletzt hatten die High Moon Studios für Vivendi einen ordentlichen **Bourne**-Titel auf Playstation 3 und Xbox 360 entwickelt. ❑

Info: www.electronicarts.de

STARDOCK

Neues Studio gegründet



Anfang Februar gab Stardock Entertainment die Gründung eines zweiten Entwicklerstudios bekannt. Das Unternehmen mit Sitz in Plymouth bei Detroit ist unter anderem für die Weltraum-Strategiespiele **Sins of a Solar Empire** und **Galactic Civilizations 2** bekannt. Die neue Abteilung richtet sich in Wayne County, Michigan ein. Dort werden etwa 50 Angestellte an einem bisher unangekündigten Rollenspiel arbeiten. PC Games gegenüber bestätigte Stardock aber, dass dieses Projekt noch knapp zwei Jahre Zeit benötige. Zuvor wird das Kernteam kräftig an dem **Masters of Magic**-Klon **Elemental: War of Magic** werkeln. ❑

Info: www.stardock.com

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 70-71

MAGAZIN 04|09

SPIELE UND TERMINE 04/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	2009	10/08, 03/09	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2009	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	2. Quartal 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	●	–
Badman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal 2009	12/08, 04/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	2009	–	–	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2009	06/08, 03/09	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
C&C: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	März 2009	03/09	●	●	–
Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft	2. Quartal 2009	04/09	●	–	–
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	2009	–	●	–	–
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	Frühjahr 2009	12/08	●	●	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Demigod	Echtzeit-Strategie	Atari	März 2009	12/08, 03/09	●	●	–
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	10. April 2009	10/08, 03/09	●	●	●
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	4. Juni 2009	06/08, 02/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08, 02/09, 03/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	4. März 2009	09/08, 11/08, 02/09, 03/09, 04/09	●	●	●
Fuel	Rennspiel	Codemasters	Sommer 2009	03/09	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	19. Juni 2009	02/08, 08/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 2009	04/08, 04/09	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Herbst 2009	11/07	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2009	04/09	●	–	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer 2009	12/07	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2009	02/09	●	–	●
Prototype	Action-Adventure	Activision	2009	06/08	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2009	09/08, 02/09, 04/09	●	●	●
Simon the Sorcerer 5	Adventure	Atari	26. März 2009	–	●	–	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Stormrise	Echtzeit-Strategie	Sega	März 2009	03/09	●	●	–
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	2009	08/08, 03/09	●	●	–
Tom Clancy's Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2009	03/08, 03/09	●	●	–
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Ego-Shooter	Atari	April 2009	04/09	●	●	–
The Wheelman	Action-Adventure	Midway	20. März 2009	–	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	2009	09/08,02/09	●	–	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	März 2009	05/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Acer verlosen wir in diesem Monat den ultrakompakten Videoprojektor Acer K10, das ideale Gerät für den mobilen Einsatz. Seine kleinen Abmessungen und das Gewicht von gerade einmal 0,55 kg machen ihn gegenwärtig zu einem der kleinsten und leichtesten Projektoren. Darüber hinaus überzeugt der Beamer durch die lange Lebensdauer seiner LED-Lampen von bis zu 20.000 Stunden. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Worauf projiziert man am besten mit einem Beamer?

A | Leinwand

B | Nebelwand



1x Acer K10 Pico-Projektor

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Interface Public Relations GmbH und Acer Computer GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 25. März 2009**



Einzel- und Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Vorauss. >12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: N. n. b.

RUNDERNEUERT | Auch der Level Unvorhergesehene Konsequenzen erstrahlt in neuem Glanz.



▲ **AUGENWEIDE** | Die neu gestalteten Locations protzen nur so mit grafischen Details. Insbesondere Texturen für ebene Flächen erscheinen dank Normal, Bump und Specular Mapping hübscher.

▼ **NERVIG** | Der Spieler schießt auf einen angreifenden Houndeye. Diese Tierchen erschienen erstmals kurz nach dem Black-Mesa-Unfall, haben nur drei Beine und ein großes Auge.



HALF-LIFE 2

Black Mesa

Remakes sind groß in Mode – egal ob Neuverfilmungen von alten Schinken im Kino, neue Versionen von Autokarossen oder Spielen. Also warum sollten da Remakes von Spiele-Mods außen vor bleiben? Das dachten sich offenbar auch die Entwickler von Black Mesa, die dem Vorgänger des Ego-Shooters Half-Life 2 neues Leben einhauchen wollen.

Bereits seit November 2004 arbeiten die Modder daran, Gordon Freemans erstes Abenteuer neu aufzukochen und mit Ingredienzien wie neuen Umgebungen, Charaktermodellen und – man höre und staune – sogar einem coolen Koop-Modus abzuschmecken. Letztgenannter ermöglicht es Ihnen, Gordons frühe Erlebnisse in der Half-Life-Spielwelt gemeinsam mit Freunden durchzuspielen.

Voraussetzung dafür ist lediglich Steam samt der Installation eines Source-Engine-Spiels auf Ihrer Festplatte. Für Black Mesa werden alle 18 Kapitel und die Mehrspielerkarten der in Deutschland indizierten US-Fassung von Half-Life (dt.) komplett überarbeitet und vor allem optisch aufgebrezelt. Vor allem die Spielermodelle profitieren jetzt von der erhöhten Polygonrate und dem sogenannten Normal Mapping, was dazu führt, dass gefährliche Gegner und auch die Ihnen freundlich gesinnten Kollegen realistischer als im Original erscheinen.

Und die sehen nicht nur besser aus, sondern agieren dank der überarbeiteten künstlichen Intelligenz auch clever. Gegner heften sich Ihnen bereits an die Fersen, wenn sie Sie hören, nicht nur bei Sichtkontakt. Ab und an sollten Sie also Gordons Abzugsfinger mal ein Nickerchen machen lassen und sich statt im Ballern lieber im Schleichen üben.

Aber nicht nur im Einzelspieler-Teil will Black Mesa mit einem neuen Spielgefühl aufwarten, auch die Mehrspielermodi Deathmatch und Team-Deathmatch sollen runderneuert werden. Die Modder selbst stellen ihr Mod-Projekt mit den Worten „Kreiert von Entwicklern, denen man ihre Leidenschaft an der Qualität ihrer Arbeit ansieht" vor. Ob es sich hier um Selbstbewusstsein oder Selbstüberschätzung handelt, beantwortet der offizielle Trailer vom November 2008. Unbedingt anschauen, staunen und auf den Release irgendwann im Jahr 2009 freuen! (mb) ❑

Info: www.blackmesasource.com



▲ **FEURIO!** | Ein herumstehendes Munitionslager wurde getroffen, da hilft nur die Beine in die Hand nehmen.
◀ **ÜBERMACHT**| Zwei Gegner stürmen auf unsere Spielfigur zu. Weil die gesamte Umgebung brennt, ist ein Rückzug unmöglich.
▼ **MODERNE PIRATEN** | Auf einer karibischen Insel kämpfen zwei Teams um die Vorherrschaft über zwei Holzschiffe. Schade: Entflammbar sind die Boote nicht.

FAR CRY 2

Map-Pack

Zwei Monate lang durften fleißige Mapper Karten für den Far Cry 2-Level-Design-Contest einreichen und hatten damit die Chance auf tolle Preise, etwa einen nagelneuen Spiele-PC. Die besten Ergebnisse fassten die Mitarbeiter der Modseite Moddb.com in einem Map-Pack zusammen und richteten extra einen eigenen Far Cry 2-Mehrspieler-Server ein, auf dem alle Interessierten die Teile testen dürfen.

Nicht weniger als 75 Karten finden sich in dem Paket, das Sie nicht nur auf der Webseite, sondern auch auf unserer DVD finden. Die Herren von Moddb konnten sich zwischen den über 200 Einsendungen anscheinend nicht entscheiden. Kein Wunder, schließlich ist jede davon eine Marke für sich: Keine der Karten spielt sich wie die andere. Einmal spurten Sie in prähistorischer Umgebung an versteinerten Dinosauriern vorbei und erforschen die Behausung einiger Höhlenmenschen. Schon in der nächsten hetzen Sie über eine relativ genaue Kopie von Liberty Island (nur die Freiheitsstatue selbst sieht etwas klobig aus). Unser Setting-Favorit: Der Wilde Westen: Auf Once Upon a Time in the East toben Sie sich in einer verlassenen Westernstadt so richtig aus, zerballern einen abgestellten Zug, die Kirche und natürlich auch den obligatorischen Saloon. Gruslig wird's auf der Karte In the Dark. Das menschenleere Dörfchen wartet mit gespenstischer Soundkulisse und einem waschechten Scheiterhaufen auf. Sie hätten in Ihrer Freizeit zwischen all den Schießereien auch gern mal etwas Sightseeing? Kein Problem! In All Eyes on Petra erfreuen Sie sich an einladenden Stränden und einem wunderhübschen Tempel. Sind Idylle und Kultur nicht Ihr Fall, statten Sie eben dem urtümlichen Grand Canyon einen Besuch ab. Die wunderschön texturierten Schluchten sind ein Fest für die Augen. Allerdings ist die Karte auch ausladend groß, da ist Orientierungssinn gefragt. Fans des alten Rom dürfen auf The Bloodiest Acre das Kolosseum unsicher machen. Bleiben Sie hier ständig in Bewegung, dank der offenen Bauweise finden Sie nämlich keinerlei Deckung. Wer lieber wie im Hauptspiel durch die weiten Ebenen Afrikas tuckert, findet ebenso ausreichend neues Material. Weil viele Maps außergewöhnlich groß und für bis zu 16 Spieler ausgelegt sind, stehen diverse Fahrzeuge herum. Die dürfen Sie zur Fortbewegung nutzen oder in die Luft sprengen. Wer ohnehin lieber herumdüst, als um sich zu ballern, freut sich über Rally Race. Hier bekommen Sie zu Beginn vier Jeeps vor die Nase gesetzt, mit denen Sie über den Feldweg rattern. Problem dabei: Die Strecke ist dermaßen mit Hindernissen vollgepackt, dass nur echte Profis ihr Gefährt heil zur Zielfahne bringen. Eines der beliebtesten Far Cry 2-Features, das realistische Feuer, schafft es natürlich auch in die Karten. Wo Sie trockenes Gras finden, können Sie dank Molotowcocktails meist einen Flächenbrand verursachen. Gerade auf kleinen Karten ist das taktisch interessant, denn Gegner lassen sich so doch prima in die gewünschte Ecke treiben. Anders als das LAN-Map-Pack in unserer vergangenen Ausgabe können Sie nahezu alle Karten des Moddb.com-Packs ebenso in den Modi Aufstand und Capture the Diamond spielen, nicht nur im Deathmatch. Wer einen Blick auf die restlichen Maps des Wettbewerbs werfen möchte, findet alle Einsendungen auf Moddb.com. (jt) ❑

Info: www.moddb.com/events/far-cry-2-level-design-contest/addons

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unser **Far Cry 2**-Map-Pack ans Herz, das satte 75 Mehrspielerkarten für den Afrika-Shooter enthält. Außerdem präsentieren wir Ihnen diesen Monat die gelungenen Erweiterungen **Der Tag des Drachen** und **Lord der Clans** von unserem Leser Alexandros „OutsiderXE" Delas für **Warcraft 3: The Frozen Throne**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Command & Conquer: Tiberium Wars – Granatball	–	–	●
Crysis: City Assault	–	–	●
Crysis Warhead Patch #1	–	–	●
Far Cry 2: Moddb.com-Map-Pack	●	●	–
Grand Theft Auto IV Patch v1.0.2.0	–	–	●
Gratisspiel: Conquest	–	–	●
Gratisspiel: Mental Repairs Inc.	–	–	●
Gratisspiel: Mord im Laufrad	–	–	●
Gratisspiel: Restricted Area	–	–	●
Gratisspiel: The Spirit Engine	–	–	●
Neverwinter Nights 2: Subtlety of Thay 1&2	–	–	●
Restricted Area Update 1	–	–	●
Warcraft 3: The Frozen Throne – Der Tag des Drachen	●	●	–
Warcraft 3: The Frozen Throne – Lord der Clans	●	●	–

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

CRYSIS
In **Predator: Heat of the Jungle** landen Sie – der Name lässt es erahnen – unfreiwillig im Dschungel. Brennende Helikopter und eine lebensfeindliche Umgebung schrecken Sie jedoch wenig, schließlich sind der Protagonist und seine Reisebegleiter Teil einer Spezialeinheit. Problem: Für den Angriff eines Außerirdischen sind auch die nicht gerüstet. Trotzdem müssen Sie der technologisch überlegenen Bestie Herr werden, wenn Sie überleben wollen.
Info: www.exp.de/shownews.php?id=30918

MORD IM LAUFRAD
Sie sind ein Fan klassischer Adventures und konnten früher gar nicht genug kriegen von Tentakeln (**Day of the Tentacle**) und Weitspucken (**Monkey Island 2**)? Dann hergehört: In **Mord im Laufrad** klären Sie als Schmalspur-Detektiv den mysteriösen Tod von Hamster Rodderick auf. Das (mit nur etwa einer Stunde Spielzeit sehr kurze) 2D-Adventure bietet einige der witzigsten Dialoge der letzten Jahre und überrascht mit trickreichen Wendungen. Die angestaubte Grafik stört dabei kaum.
Info: www.hulub.ch

MENTAL REPAIRS INC.
Weniger brüllend komisch, aber dafür umso spannender zeigt sich **Mental Repairs Inc.**, das vom gleichen Autor stammt. Henrik Liaw muss als „Maschinenpsychiater" einen verrückt gewordenen Computer wieder zur Vernunft bringen. Dafür benutzt

CRYSIS

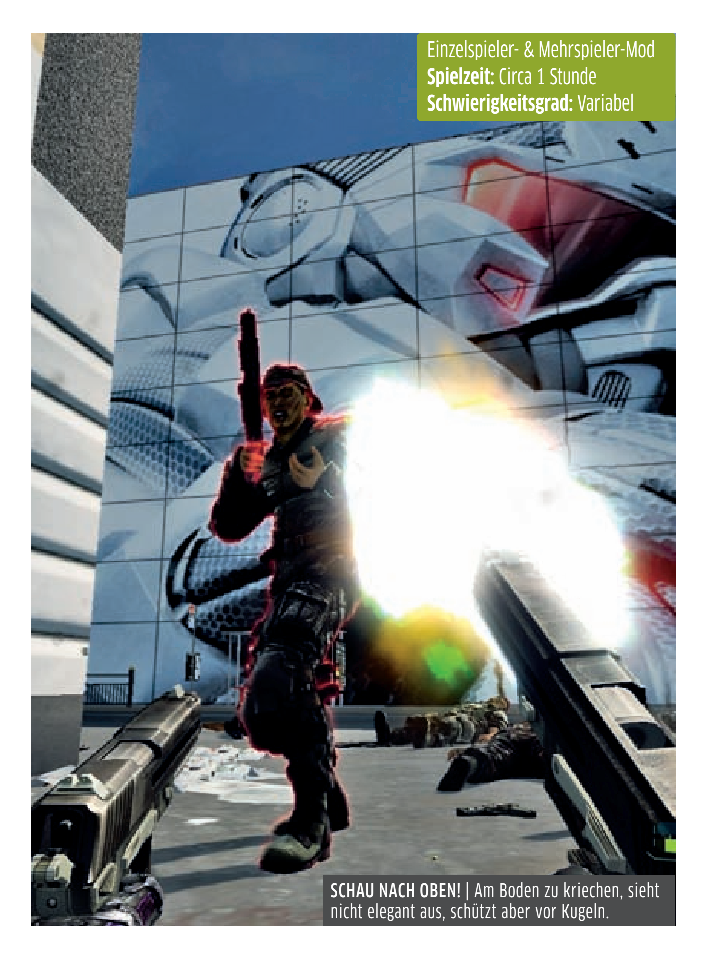
City Assault

Nach kurzer Einführung finden Sie sich im Trainingsraum wieder und treffen erste Vorkehrungen. Wie viele Marines möchten Sie zur Unterstützung mitnehmen? Schlagen Sie bei Tag oder bei Nacht zu? Wie Sie sich entscheiden, beeinflusst das Spielgeschehen stark, mit Unterstützung gestaltet sich der Straßenkampf wesentlich leichter. Noch vor dem Start der eigentlichen Mission dürfen Sie sich an Zielattrappen austoben.

Mit dem Hubschrauber landen Sie mitten im besetzten Gebiet. Ein Sergeant erklärt Ihnen kurz die Lage: Die Koreaner haben die Hauptverkehrsader abgesperrt und blockieren nun mit Panzern und Trucks die Straßen. Der unhöfliche Soldat schickt Sie auf die Suche nach seinen Kameraden. Die gammeln nur zwei Häuserblocks weiter herum, brennende Polizeifahrzeuge zeugen allerdings von bereits gescheiterten Versuchen, die Jungs da rauszuholen. Obwohl Sie die eingekesselten Marines schnell freigeschossen haben, machen die keinerlei Anstalten, Ihnen zu helfen. Stattdessen setzt es weitere Arbeitsanweisungen, die Sie zur nächsten Ansammlung feindlicher Soldaten schicken. Sie rücken in kleinen Schritten vor, von Blockade zu Blockade. Einfacher wird Ihr Job nicht, immer mehr Gegner mit immer dickeren Wummen stürmen Ihnen entgegen, vereinzelt packen sie sogar den Raketenwerfer aus. Sie können die mittelgroße Karte natürlich auch über Internet oder Netzwerk angehen. Wenn Sie sich mit Ihren Kumpels oder Fremden anlegen, gilt jedoch genau dasselbe wie im Einzelspieler-Modus: Sie sind hier nicht im Dschungel (und vermutlich auch kein Star), Deckung ist rar gesät. (jt) ❑

Info: http://crymod.com/filebase.php?fileid=2366&lim=0

Einzelspieler- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Variabel



SCHAU NACH OBEN! | Am Boden zu kriechen, sieht nicht elegant aus, schützt aber vor Kugeln.

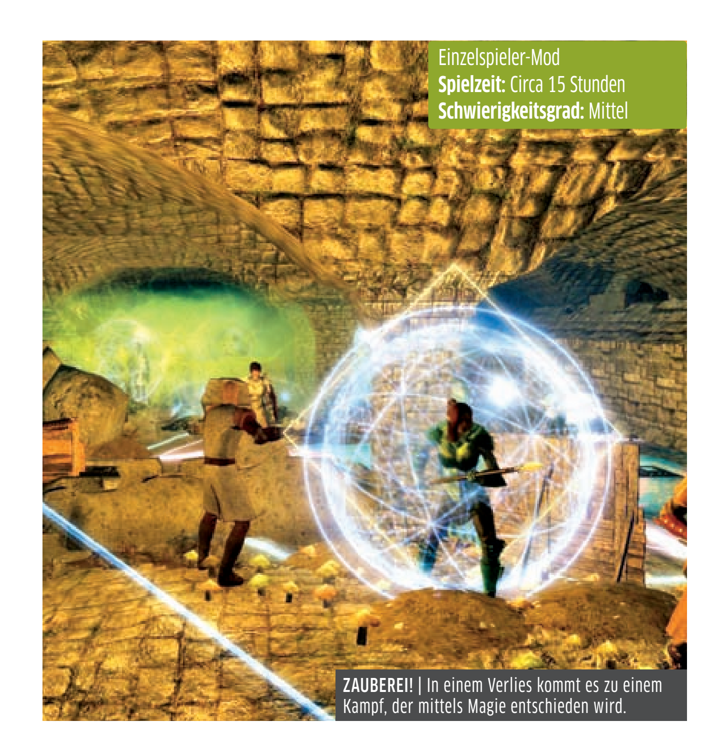
NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

The Subtlety of Thay

Das haben Sie davon, wenn Sie anderen aus lauter Herzensgüte helfen. Für den Museumskurator der Stadt Glarondar sollten Sie ein gestohlenes Amulett zurückbringen. Gesagt, getan, doch wenig später ist das Kleinod erneut verschwunden und der Kurator tot. Und wen verdächtigen die Wachen von Glarondar nun des Mordes? Genau, Sie. Allerdings gibt man Ihnen eine Chance, Ihre Unschuld zu beweisen. Sie sollen das Amulett wiederfinden. Klar, dass es nicht bei dieser einfachen Aufgabe bleibt. Während Ihrer Reise decken Sie Intrigen zwischen den Ländern Thay und Aglarond der Vergessenen Reiche auf und werden in ein Ränkespiel der Mächtigen gezogen.

The Subtlety of Thay gehört zu den derzeit beliebtesten Modulen der Neverwinter Nights 2-Community. Die ausgeklügelten Kämpfe, die tief greifenden Dialoge mit den vielen Nichtspieler-Charakteren, wunderschöne Landschaften und das Augenmerk auf die Geschichte des Fantasylandes Vergessene Reiche liefern dafür die Erklärung. Die ersten beiden Teile der englischsprachigen Trilogie haben wir für Sie auf unsere DVD gepackt. Die finale Episode befindet sich noch in Entwicklung. (ab) ❑

Info: www.nwvault.ign.com


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ZAUBEREI! | In einem Verlies kommt es zu einem Kampf, der mittels Magie entschieden wird.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

er einen speziellen, sehr skurrilen Schraubenschlüssel. Selbst wer Adventures sonst nur mit der Kneifzange anfasst, findet – dank nur einstündiger Spielzeit – hier vielleicht doch noch Gefallen am Point&Click-Phänomen.
Info: www.hulub.ch

FIVE MAGICAL AMULETS
In der Rolle von Hexe Linda ist es in klassischer 2D-Point&Click-Adventure-Manier Ihre Aufgabe, Stiefmutter Twelga zu finden und das Märchenland vor der Bedrohung durch den bösen Zauberer Zarkyran zu beschützen. Dabei lösen Sie knackige Rätsel und sprechen mit vielen interessanten Nichtspieler-Charakteren. Optisch reißt das Adventure aus Tschechien zwar keine Bäume aus, macht aber trotzdem richtig Spaß. Rätselfreunde installieren es gleich von unserer DVD.
Info: http://offstudio.fabry.cz

METIN 2
Die Polizei in Bochum geht aktuell einem Diebstahl der besonderen Art nach: Einem Spieler des Online-Rollenspiels Metin 2 wurden diverse Ausrüstungsgegenstände und mehrere Millionen der Ingame-Währung Yang gestohlen. Anders als beispielsweise in Korea sind die deutschen Beamten noch nicht mit digitalen Diebstählen vertraut, haben aber durchaus Verständnis für die Anzeige: „[...] für Millionen von Spielern sind diese Werte so greifbar wie das Besteck in der Schublade."
Info: www.metin2.de

GRATISSPIEL

The Spirit Engine

Sie wählen drei von neun Charakteren aus, mit denen Sie anschließend durch die industrialisierte Fantasy-Welt laufen. Auf einer zunächst unbekannten Insel bricht ein Minenstollen zusammen, Dutzende Arbeiter kommen ums Leben. Just im selben Moment verschwinden die drei gewählten Charaktere aus ihrer gewohnten Umgebung und landen mitten im Nirgendwo auf einer Waldlichtung. Wie in Rollenspielen üblich, messen Sie sich natürlich auch mit allerlei Getier. Das läuft so: Jeder Ihrer Helden hat je nach seinem Beruf unterschiedliche Eigenschaften: Pfarrer heilen lieber, als sich zu hauen, Zauberer (wer hätte es geahnt?) zaubern und Schützen zücken die Flinte. (jt) ❑

Info: www.thespiritengine.com


ZUM ANGRIFF | Dank übersichtlichem Menü gestalten sich die Kämpfe meist einfach.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Neue Kampagnen

Fleißig sind sie, unsere pcgames.de-User, kein Zweifel. Diesen Monat besonders auffällig: OutsiderXE. Er überraschte uns mit zwei Kampagnen zum Kultspiel Warcraft 3: The Frozen Throne. Der Tag des Drachen und Lord der Clans bieten eine dichte Story und verschiedenste Gameplay-Elemente (mal sind Sie solo unterwegs, mal kommen Sie erst nach aufwendigem Rätseln weiter). Der liebevolle Aufbau bietet wunderbare Abwechslung zum sonstigen „Neue Mehrspielerkarten"-Einerlei aus der Warcraft-Community. Zum Sommer will OutsiderXE noch eine weitere Kampagne veröffentlichen, bis dahin können Sie sich die Zeit mit seinen beiden ersten Werken von unserer DVD vertreiben. (jt) ❑

Info: http://warcraft.ingame.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

LAUF, ORK, LAUF! | Zu Beginn von **Lord der Clans** flüchten Sie aus einer besetzten Stadt.

GRATISSPIEL

Restricted Area

Als „Diablo-Klon in einem Science-Fiction-Szenario" könnte man **Restricted Area** von Master Creating bezeichnen. In der Rolle eines von vier Helden prügeln Sie sich aus der Sicht von schräg oben durch Horden von Mutanten. Denn im Jahr 2083 ist die Welt total am Ende. Ein gewaltiger Krieg hat die gute, alte Erde verwüstet. Die Menschen leben nun in sogenannten Megacitys, die von gigantischen Konzernen mit eiserner Hand regiert werden. Außerhalb der Mauern lauern Mutanten und strahlenverseuchte Orte voller grausiger Kreaturen. Genau die richtige Welt für ein Action-Spiel. Sie beginnen in einer heruntergekommenen Stadt, nehmen die ersten Aufträge an, besuchen finstere Verliese und kaufen sich dort auch bessere Ausrüstung.

Mit ebenfalls käuflichen Implantaten brezeln Sie Ihren Helden ordentlich auf und verpassen ihm Spezialattacken, die etwas an Magie aus Fantasyspielen erinnern. Die gute deutsche Sprachausgabe trägt zur gelungenen Cyberpunk-Atmosphäre des Spiels bei. Die 2D-Grafik ist inzwischen deutlich angestaubt, das tut dem sonst spannenden und actionreichen Spielgeschehen jedoch überhaupt keinen Abbruch. (ab) ❑

Info: www.restrictedarea.de



GANZ SCHÖN DÜSTER | In den Slums einer Megacity trifft der Held auf diverse Gesprächspartner.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

LEFT 4 DEAD (DT.)

Alle Zombies sind endgültig tot, die Helden gerettet und Sie warten nun auf neue Aufgaben? Entwickler Valve will bald das erste große Update für **Left 4 Dead (dt.)** bereitstellen. Dieses soll den neuen, mysteriösen Spielmodus Survival sowie das Survival-Pack mit zwei frischen Kampagnen und den von der Community heiß begehrten Mod-Tools beinhalten. Was sich allerdings genau ändert oder neu ist, möchte Valve noch nicht verraten. Im Frühling 2009 sollen Sie es herausfinden.

Info: www.l4d.com

CONQUEST

Conquest: Divide and Conquer bietet Rundenstrategie im Stil des Brettspiel-Klassikers **Risiko**. In einer fernen Zukunft schieben Sie Ihre Einheiten (vom einfachen Soldaten bis hin zur Langstreckenrakete) über sechseckige Felder und übernehmen auf einer Landkarte wichtige Punkte, die Sie wiederum mit Verteidigungsanlagen ausstatten. Ihr bescheidenes Ziel: die Weltherrschaft! Mittels des Clients auf unserer DVD können Sie im Internet gegen hunderte andere Spieler antreten.

Info: www.conquest-game.com

WARHAMMER ONLINE

Nur noch 300.000 Spieler zählt das Online-Rollenspiel laut Quartalsbericht des Publishers EA. Der Verlust nach anfänglich 800.000 Kunden führte Gerüchten zufolge zu Entlassungen im zweistelligen Bereich.

Info: www.war-europe.com

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

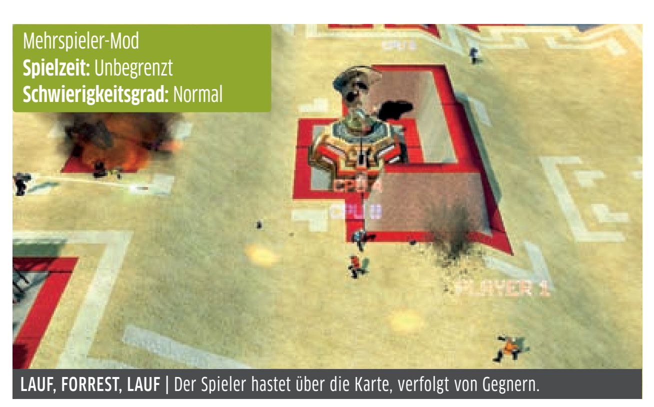
Granatball

Oft sind besonders die Mods interessant, die das Hauptspiel in ein vollkommen anderes Genre verlegen. **Granatball** ist ein solcher Fall.

Statt hunderter Einheiten schieben Sie nur einen einzigen virtuellen Grenadier über den Bildschirm und messen sich in fünf verschiedenen Disziplinen mit anderen Spielern. Besondere Highlights: In den Modi Nuke Rush und Bombing Run eskortieren Sie Sprengkörper in die feindliche Basis. Die soll da natürlich nicht nur rumstehen und gut aussehen, sondern tatsächlich explodieren und Ihnen so den Sieg bringen. Die beliebte Mod wurde schon auf diversen Turnieren gespielt. (jt) ❑

Info: www.moddb.com/mod/granatball

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



LAUF, FORREST, LAUF | Der Spieler hastet über die Karte, verfolgt von Gegnern.

GTA 4

Patch 1.0.2.0

Verbesserte der erste Patch zum Actionspiel noch die Kompabilität mit bestimmten Grafikkarten, kümmert sich das zweite Exemplar nun um wichtige Detailarbeiten.

Fliegen Sie des Öfteren aus Mehrspielerpartien? Der lästige „Kick"-Bug wurde behoben, nun müssen Sie sich keine Sorgen mehr machen, unerwartet aus der Runde geworfen zu werden. Außerdem sorgt ein neues Grafikmenü mit mehr Einstellungs-Möglichkeiten nun dafür, dass Sie **GTA 4** auch auf schwächeren Systemen zum Laufen bekommen. Wasser-Reflexion und Schatten lassen sich nun an- und abschalten. Die 32 Megabyte große Datei finden Sie auf unserer DVD. (jt) ❑

Info: www.rockstargames.de/IV



HÜBSCH SCHATTIG | Dank des neuen Patches können Sie die Schatten nun grafisch abwerten.



EINFACH SPITZE | Riesige Massenschlachten sind in For King or Country an der Tagesordnung.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

For King or Country

Anno 1642 tobte im Vereinigten Königreich ein Bürgerkrieg, in dem sich Parlamentarier und Königstreue gegenseitig auf die Mütze gaben.

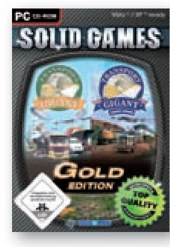
For King or Country hält sich an historische Details, was den Ablauf des einjährigen Scharmützels angeht, nur den Ausgang entscheidet allein der Spieler. Für welche Fraktion Sie in die Schlacht ziehen, ist prinzipiell egal, beide Seiten sind etwa gleich stark und verfügen über ähnliche Einheiten. Weil es wenig innovativ wäre, einfach zwei neue Fraktionen in Medieval 2: Total War zu packen, hat das fleißige Modder-Team von AlphaDelta natürlich noch ein wenig mehr herumgebastelt: Statt der sonst so wichtigen Religion kümmern Sie sich nun um die Ressource „Support". Die erfüllt etwa denselben Zweck und wirkt sich positiv auf das Befinden Ihrer Armeen aus. Der Grund ist einfach: Engländer sind meist protestantisch, ob sie nun der Königin die Treue geschworen haben oder für mehr Demokratie kämpfen. Natürlich werden Truppen nicht von irgendwelchen Niemanden angeführt, auch an (bei englischen Geschichtslehrern) prominente Heerführer wie den schottischen Earl of Leven wurde gedacht. Ansonsten bleibt alles beim Alten in der Welt von Total War: Eine große Karte dient zum Herumschieben Ihrer Einheiten, hier bauen Sie neue Gebäude und Soldaten und sondieren die Lage. Landet ein Trupp auf besetztem feindlichen Gebiet, geht es ab auf das Schlachtfeld: Hier prügeln sich ganze Regimenter digitaler Soldaten. Auf unserer DVD finden Sie die Modifikation zusammen mit beiden dafür erschienenen Patches. Apropos: Um For King or Country spielen zu können, müssen Sie Ihr Medieval 2: Total War auf die aktuelle Version 1.3 hieven. (jt) ❑

Info: www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=211



AB NACH ENGLAND | Auf der Übersichtskarte schieben Sie Ihre Truppen durch das Königreich.


VIEL LOS | Luftschiffe, Flugzeuge, Züge – sie alle helfen Ihnen beim Transport von Gütern.




RUMS! | Ein Soldat lauert mit dem neuen Gauss-Gewehr im Gebirge auf anrückende Feinde. Die Waffe ist auch außerhalb der Simulation nutzbar.

FALLOUT 3

Operation Anchorage

Wenn Sie schon immer wissen wollten, wie sich der verheerende Krieg aus der Vorgeschichte von Fallout 3 genau abspielte und wie sich die Spielwelt zu dem radioaktiv verseuchten Müllhaufen entwickelte, den Sie alle kennengelernt haben, dann investieren Sie knappe zehn Euro. So viel kostet die erste Zusatzmission mit dem Titel Operation Anchorage. Diese beziehen Sie per Download über den Windows-Live-Dienst.

Eine Radiomeldung höchster Dringlichkeitsstufe zitiert Sie in das Gebiet 7-B, zu Bailey's Crossroads. Dort erwartet Sie der simulierte dritte Weltkrieg. Dieser findet im Spiel in einer virtuellen Realität statt, da der nukleare Holocaust in Fallout 3 Hunderte von Jahren zurückliegt.

Wie der Name Operation Anchorage vermuten lässt, verschlägt es Sie in der Simulation nach Alaska. Hier erwartet Sie genau wie im Gebiet des Hauptspiels Wüste, allerdings eine aus Schnee und Eis. Es gehört zu Ihren Aufgaben, die chinesische Rote Armee daran zu hindern, in den USA Fuß zu fassen. Dummerweise besitzen Sie keine Ausrüstung mehr. Daher lautet die Devise, sich schnell im Militärlager neue Waffen zu besorgen, um den Invasoren mächtig entgegenzutreten. Sie greifen auch auf neue Gegenstände zurück. Etwa das Gauss-Gewehr, einen chinesischen Tarnanzug, ein Elektroschockschwert und winterliche Kleidung. Einige davon benutzen Sie auch in der „echten" Spielwelt von Fallout 3, also außerhalb der Simulation, die Sie in Operation Anchorage erleben.

In den vier Missionen von Operation Anchorage sind Sie nicht nur alleine unterwegs. Sie führen auch das Kommando über eine Einheit, die gegen die Rote Armee in den Kampf zieht. Nette Kleinigkeiten wie Schneemänner mit US-Helmen runden das Paket ab. Sie können nach der Flucht aus Vault 101 jederzeit im Spiel die heruntergeladene Zusatzmission Operation Anchorage starten. Haben Sie den Hauptauftrag von Fallout 3 jedoch schon beendet, könnten die neuen Quests etwas zu leicht für Sie sein. Trotzdem sollten Sie etwa drei bis fünf Stunden einplanen, um Alaska im virtuellen Krieg gegen die Chinesen zu verteidigen.

Bethesda Softworks arbeitet derzeit an zwei weiteren Download-Missionen. Im März reisen Sie in die neue Stadt The Pitt und im April machen Sie der fiesen Enklave in der Zusatzmission Broken Steel endgültig den Garaus. (ab) ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com


DURCHSCHLAGSKRÄFTIG | Soldaten in T51b-Rüstungen rücken in der Schneelandschaft mit gezückten Miniguns in Richtung der feindlichen Roten Armee der Chinesen vor.


BASTELARBEITEN | Ein Mechaniker schraubt an der für den winterlichen Einsatz designten T51b-Power-Armor-Rüstung, die Sie im Kampf gegen die feindliche Armee gut schützt.







JETZT DEN „KICK SPIN 720°" LERNEN: DAUMEN AUF DIE MARKIERUNG UND DIE ZEITUNG WEGSCHLEUDERN!

Einen „Kick Spin 720°" nennt man beim Snowboarden eine zweifache Drehung des Boards.

Gib diesen Code ein und schalte deinen neuen Trick frei unter sbo.maxga.com

Freischaltcode: GX4DY

Lerne noch viel mehr coole Tricks im ersten Snowboard MMO der Welt.
Jetzt kostenlos mitfahren unter sbo.maxga.com





Von: Johann Trasch

Kost' nix, kann nix? Um das zu prüfen, haben wir uns vorurteilsfrei durch die kostenlose Alternative zu World of Warcraft & Co. geprügelt.



HÜBSCHER STEIN | In der Nähe der Stadt Varas legen wir uns mit einem Steinkoloss an. Optisch ist der Kampf so ansehnlich wie im Platzhirsch **World of Warcraft**.

Runes of Magic

Vorweg: Runes of Magic verlässt sich auf Altbewährtes – macht damit aber alles richtig. Veteranen finden sich schnell zurecht. Wer Online-Rollenspiele bisher nur aus Geschichten seiner Freunde kennt und aus Neugier vielleicht mal selbst in eine virtuelle Welt abtauchen möchte, findet dank zahlreicher Einführungsmissionen einen schnellen Einstieg. Und zwar für lau.

Wie in jedem Online-Rollenspiel wählen Sie zunächst Ihre Charakterklasse. Die sechs Archetypen unterscheiden sich nicht nur in ihrer Aufgabe im Gruppenspiel, sondern bestimmen auch, welche Waffen Ihr Held oder Ihre Heldin trägt. Wurfdolche etwa sind Schurken vorbehalten. Wer hingegen mit Äxten um sich schlagen möchte, sollte sich für einen Krieger entscheiden. Abgesehen vom Ritter (bindet Gegner an sich, um seine Mitspieler zu schützen; ist also der klassische „Tank" von Runes of Magic) und vom Priester (zuständig für Heilung) eignen sich alle Klassen, um ordentlich Schaden auszuteilen. Sobald Ihr Recke die zehnte Stufe erklommen hat, wählt er eine Sekundärausrichtung und macht sich deren Fähigkeiten teilweise zunutze. Dabei erfüllt jede Klassenkombination einen eigenen Zweck: Magier-Kundschafter verursachen beispielsweise sehr lange konstanten Schaden, Ritter-Krieger sind hingegen doppelt so robust wie ein Ritter oder ein Krieger im Alleingang.

Arbeitslos bleiben Sie hier nicht. Als junger Tunichtgut starten Sie Ihre Abenteurer-Karriere mit der Beseitigung von wenig gefährlichen Störenfrieden wie Füchsen und herumlaufenden Pilzen. Praktisch: Wer Probleme mit der Orientierung in den riesigen Gebieten hat, kann sich fast alle Nichtspielercharaktere auf der Karte anzeigen lassen. Besonders faule Abenteurer benutzen ferner die „Automatisch bewegen"-Funktion. Zu tun gibt es in Runes of Magic viel: etwa Aufgaben, die Sie einmal täglich erledigen können. Als Lohn winken nicht nur Erfahrungspunkte und Gold, sondern auch Phirius-Münzen. Diese können Sie für besonders tolle Gegenstände ausgeben. Schon ab Level 5 startet außerdem eine sehr lange Questreihe, die sich wie ein roter Faden durch alle Gebiete und Charakterstufen zieht. Zu deren Beginn suchen Sie nach der Puppe eines kleinen Mädchens, später prügeln Sie sich im Auftrag einer Geheimorganisation durch Horden gewalttätiger Banditen. Sie würden lieber irgendwas Großes verdreschen? Kein Problem! Es gibt eine Vielzahl dunkler Verliese, die Sie nur mit ausgewogenen Gruppen betreten sollten. Die meisten davon sind instanziert, bieten Ihnen also eine spezielle Version des



ÜBERSICHTLICH | Der Spieler darf fast alle Anzeigen der Benutzeroberfläche verschieben oder in ihrer Größe anpassen.



AB IN DIE STADT | In den großen Ortschaften herrscht geschäftiges Treiben. Wer handeln will, ist hier goldrichtig.

SO SPIELT SICH RUNES OF MAGIC

Viele Innovationen dürfen Sie hier nicht erwarten, dafür aber eine Menge bekannter Online-Rollenspiel-Tugenden in neuem Gewand. Neben dem üblichen Helden-Tagewerk (bestehend aus Kämpfen und Herumlaufen) vertreiben sich Handarbeitsspezialisten die Zeit mit der Herstellung der Ausrüstung.



PRÜGELN Kämpfe und Schlachten sind des Abenteurers täglich Brot. Fast alle Aufgaben erfordern eine starke Hand. Ungefährliche Botengänge sind in Runes of Magic eher selten. Je nach Klasse gestalten sich die Prügeleien unterschiedlich schwer: Reine Schadensausteiler schnetzeln sich im Sekundentakt durch Feinde, Heiler haben länger zu tun.



SAMMELN Ob für die Herstellung bestimmter Rüstungen oder für Aufgaben: Ihr Held benötigt Unmengen an Erzen, Kräutern, Eingeweiden und sonstigem Zeug. Vorratshaltung zahlt sich aus – oft fliegen Ihnen die notwendigen Gegenstände zu, bevor Sie die passenden Aufträge erhalten. Alles, was halbwegs brauchbar zu sein scheint, kann später nützlich werden.



REISEN Um von A nach B zu kommen, bieten sich Ihnen drei Möglichkeiten: per pedes, hoch zu Ross oder mithilfe von Portalen. Schon ab dem ersten Level haben Sie Zugriff auf Pferde – aber nur für zwei Stunden gemietet, wenn auch zu einem fairen Preis. Stadtteleporter funktionieren hingegen durchgehend – und auch kostenfrei.



BASTELN Zum Handwerkssystem: Sie können alle sechs produzierenden Berufe erlernen, aber nur in einem die maximale Stufe erreichen. Zur Wahl stehen Alchemie, Holzverarbeitung, Rüstungshandwerk, Kochen, Schmiedekunst und Schreinerei. Nicht jeder Job eignet sich für jeden Charakter. Ein Ritter etwa wird wohl kaum Stoffroben schneidern.

Kerkers, in der nur Sie und Ihre Mitstreiter einen besonders zähen Bossgegner über den Jordan schicken. Andere Gebiete sind für alle Spieler gleichzeitig zugänglich – hier dürfen Sie ohne Gewissensbisse andere Helden aus dem Weg räumen. Wer noch größere Widersacher erlegen will, schließt sich einem Schlachtzug mit bis zu 35 weiteren Spielern an. In einer solchen Gruppe können Sie schon ab etwa Level 25 in den Katakomben einer alten Abtei epische Beute abgreifen. Allerdings nur zweimal täglich und zu bestimmten Uhrzeiten. Dazwischen sind die Tore dicht. Ferner muss eine bestimmte Aufgabenreihe abgeschlossen sein. Während in World of Warcraft Zugangsvoraussetzungen für Instanzen beständig entfernt werden, müssen Sie hier also ordentlich ranklotzen, um an interessanten Orten Einlass zu erlangen. Das kostet zwar einiges an Spielzeit, sorgt aber für Atmosphäre. Außerdem machen sich gerade in großen Gruppen die Unterschiede der Klassenkombinationen bemerkbar. So eignen sich Priester-Ritter perfekt für Heilung und Verstärkung anderer Spieler und sind daher gern gesehene Mitstreiter. Priester-Schurken kommen hingegen ohne Gruppe prima zurecht, weil sie sowohl draufhauen als auch sich selbst heilen können. In einer Gruppe ist aber keine der Fähigkeiten so effektiv wie die einer auf Heilung oder Schadensausstoß spezialisierten Kombination.

Wer die Schlachten satt hat, versucht sich als Handwerker und stellt Gegenstände wie Waffen, Rüstungen, Tränke oder Verbände her. Die Erzeugnisse sind durchaus brauchbar und etwa so nützlich wie die Aufgabenbelohnungen. Um tätig zu werden, brauchen Sie allerdings einen ordentlichen Batzen Rohstoffe. Beispielsweise verschlingt die Herstellung eines Schwertes mehrere Metallbarren. Ein solcher benötigt wiederum den Ertrag dreier Erzadern. Zum Glück finden Sie diese Vorkommen an jeder Ecke. Was Sie mit dem geschmiedeten Schwert schlussendlich machen, überlässt das Spiel Ihnen: Entweder Sie nutzen das gute Stück selbst oder Sie verhökern es im spielinternen Auktionshaus.

Zugegeben, Runes of Magic nutzt zu einem großen Teil die bereits aus World of Warcraft und Konsorten bekannten Elemente, bleibt dabei aber für den Spieler kostenfrei. Doch wie funktioniert das? So: Mittels eines kleinen Symbols auf Ihrer Minikarte öffnen Sie den sogenannten Itemshop. Hier können Sie (müssen aber nicht!) gegen echtes Geld allerlei Gegenstände kaufen, beispielsweise Tränke, die zusätzliche Erfahrungspunkte gewähren, oder geschmackvolle Inneneinrichtung für Ihr virtuelles Haus (ja, richtig gelesen, hier verfügt Ihr Held über eine eigene Bude). Wer aber nach einem dickeren Knüppel sucht – etwa nach einem Dolch mit höherem Angriffswert –, darf weiter traurig auf sein mickriges Buttermesser blicken: Waffen und Rüstungen können Sie hier nämlich nicht erwerben. Solche Gegenstände müssen weiterhin im Spiel erbeutet werden. Auf diese Weise stellen die Macher sicher, dass zahlende Kunden nicht übermäßig bevorteilt werden. Wir halten Runes of Magic für eine ernst zu nehmende Alternative zu World of Warcraft! Den über vier Gigabyte großen Client finden Sie auf unserer Heft-DVD. ❑

Info: www.runesofmagic.com



KEIN DURCHGANG | In den Ruinen von Tagena begegnen Sie vielen mies gelaunten Patrouillen.



DIE SPINNEN, DIE SPINNEN! | Der Eingang zur alten Abtei wird nicht nur von Gespenstern, sondern auch von Spinnen bewacht.

04/09

VORSCHAU

TOP-THEMEN

RENNSPIEL
NEED FOR SPEED SHIFT





ANGESPIELT | PC Games enthüllt EAs neuen Motorsport-Raser. Beim Entwicklerbesuch klären wir auf, warum das nächste **Need for Speed** einen Neuanfang für die angekratzte Rennspielreihe darstellt.

ROLLENSPIEL
RISEN

exklusives Gewinn-spiel!



MITMACHEN! | PC Games lädt Sie zu einem kleinen Ausflug ein. Das Ziel: Die **Gothic**-Entwickler Piranha Bytes. Unser Versprechen: Spielen Sie **Risen** vor allen anderen!

ACTION
ZEHN HIGHLIGHTS AUF 26 SEITEN!





FEUER FREI! | In einer randvollen Vorschaustrecke präsentieren wir Ihnen zehn der besten Action-Spiele 2009 – darunter Beliebtes wie **Mafia 2** oder **Riddick**, aber auch Geheimtipps wie **Singularity** oder **Wolverine**.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 12.02.2009).

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **EMPIRE: TOTAL WAR**
   Strategie | Sega
   Termin: 4. März 2009
3. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | 2K Games
   Termin: Herbst 2009
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: 2009
5. **DRAGON AGE: ORIGINS**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 3. Quartal 2009
6. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE**
   Nicht bekannt | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
7. **RISEN**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: 2009
8. **ARCANIA: A GOTHIC TALE**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: Nicht bekannt
9. **ANNO 1404**
   Aufbau-Strategie | Ubisoft
   Termin: 2009
10. **RESIDENT EVIL 5**
    Action-Adventure | Capcom
    Termin: Nicht bekannt

„Da sprengt's dich weg!“

Petra Fröhlich, Chefredakteurin PC Games, über die Titel-Story der kommenden Ausgabe 05/09

WUSSTEN SIE, ...

... dass Sie sich jederzeit als registrierter User auf pcgames.de mit den Redakteuren in Verbindung setzen können? Und dass Sie oftmals selbst spät am Abend noch eine Antwort auf Ihre Mail erhalten?

Need for Speed Shift

Von: Udo Crnjak

Radikaler Neustart – Electronic Arts lenkt die Kult-Rennspielserie in eine vollkommen neue Richtung!



TUNING | Auch in **Shift** dürfen Sie die Optik und die Leistung der Boliden verbessern.

NEUSTART | Schlüpfen Sie in die Rolle eines Rennfahrers und erleben Sie **Need for Speed**, wie Sie es bisher noch nicht kennengelernt haben.



STÄDTEURLAUB | Neben Brands Hatch ging es während der Präsentation auch auf einem fiktiven London-Stadtkurs richtig zur Sache.



HECKSCHLEUDER | Mit dem Porsche 997 GT2 um die Kurven zu driften, ist dank der akkurat berechneten Fahrzeugphysik eine wahre Freude.

Erst vor drei Monaten ist **Need for Speed Undercover** in die Händlerregale dieser Welt gewandert und findet bisher gewohnt guten Absatz. Obwohl der letzte Teil mit einer PC-Games-Wertung von 80 Prozent nicht schlecht weggekommen ist, sind die „Abnutzungserscheinungen" der Serie dennoch überdeutlich sichtbar. Und wie man es von der PR-Maschinerie des Medienriesen Electronic Arts gewohnt ist, dauerte es nicht lange, bis die nächste Episode angekündigt wurde. Aber dieses Mal ist etwas anders. **Need for Speed Shift** heißt der neueste Spross der Kult-Rennspielserie. Ins Deutsche übersetzt heißt „Shift" „Veränderung" oder „Wandel". Und das ist wörtlich zu nehmen. Denn tatsächlich ist der neueste Teil eine ernst gemeinte Kampfansage an den schleichenden Tod, dem die Serie zu erliegen droht. **Shift** steht für einen radikalen Richtungswechsel und Neuanfang, einen kompletten Neustart. Im Rahmen eines exklusiven Events Mitte Januar in der Londoner Electronic-Arts-Niederlassung, bei dem das Spiel zum ersten Mal gezeigt wurde, machten wir uns genau davon ein erstes Bild.

Wir sitzen in einem großen Präsentationsraum. Direkt vor uns steht ein 50-Zoll-Full-HD-Plasma-Fernseher. Das Spiel wartet geduldig im Pausen-Modus auf seinen Einsatz. Die Spannung steigt. Zunächst tritt Michael Mann, ausführender Produzent von **Need for Speed Shift**, vor uns und eröffnet offiziell die Präsentation. Nach wenigen Worten über die neue Ausrichtung der **Need for Speed**-Serie übergibt er das Wort an Patrick Soderlund, Geschäftsführer der Europa-Studios von Electronic Arts, und Andy Garton, Direktor der Entwicklung bei Slightly Mad Studios.

Doch statt lange Reden zu halten, greift Andy zum Controller. Der Fahrer: Andy Garton. Das Auto: ein Pagani Zonda F. Die Strecke: Brands Hatch. Mit lautem Getöse geht der schicke Sportflitzer an den Start. Eine Kamerafahrt dicht über der Start/Ziel-Geraden und zwischen den aufheulenden Rennboliden hindurch stimmt auf das spektakuläre Renngeschehen ein. Hitze steigt flirrend über den Motoren auf. Die Ampel schaltet auf Grün und Garton gibt Vollgas. Aus der Cockpit-Perspektive beobachten wir, wie die PS-Monster mit qualmenden Reifen losbrausen. Der Motor kreischt bei hohen Drehzahlen biestig und roh aus der 5.1-Surround-Anlage. Wir bekommen Gänsehaut. Mit jedem Meter, den Andy das virtuelle Fahrzeug über die Rennstrecke peitscht, wächst unsere Begeisterung ob der beeindruckenden Intensität. Nach wenigen Minuten hat das Spektakel ein Ende.

Nach dieser ersten Kostprobe beginnt Patrick Soderlund mit seinen Ausführungen. Die Idee zu **Need for Speed Shift** ergab sich aus der Leidenschaft, ein Auto schnell über eine Rennstrecke zu jagen. „Ich fahre selbst seit ungefähr fünf Jahren professionell Rennen. Hauptsächlich Langstrecken-Rennen, 24-Stunden- und 8-Stunden-Rennen mit Fahrerwechsel. Ich bin erst letzte Woche vom Toyo-Tires-24-Stunden-Rennen aus Dubai zurückgekommen, wo ich und mein Team, Hubert Bergh

WER WAR NOCH GLEICH SLIGHTLY MAD STUDIOS?

Need for Speed Shift ist zwar das erste Projekt für dieses Studio, im Geschäft sind die Entwickler aber schon lange.

SimBin Studios
Das Entwicklerstudio wurde im Juni 2003 von Ian Bell, Henrik Roos und Johan Roos gegründet und hat seinen Hauptsitz in Göteborg, Schweden. Vor der Firmengründung machten sich die Entwickler durch die Programmierung einer Mod für das Spiel **F1 2002** einen Namen. Das erste große, komplett eigene Projekt war **GTR: FIA GT Racing Game** und wurde von 10Tacle Studios AG vertrieben. Der Titel erhielt weltweit sehr gute Kritiken. Weitere Titel von SimBin Studios sind **GT Legends**, **Race: The Official WTCC Game**, **Race 07: The Official WTCC Game**, **GTR Evolution** (Add-on zu **Race 07**) und **Race Pro**, das erst vor Kurzem für die Xbox 360 erschien.

GT Legends



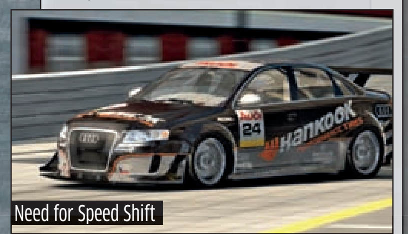
Blimey! Games
Im Jahr 2005 verließ Ian Bell die SimBin Studios und gründete im Mai mit einem Großteil des ursprünglichen SimBin-Entwickler-Teams Blimey! Games mit Hauptsitz in London. Im Februar 2006 wurde das Entwicklerstudio von 10Tacle Studios aufgekauft und produzierte die Rennsimulation **GTR 2: FIA GT Racing Game** für SimBin Studios. Der Nachfolger des erfolgreichen **GTR** bekam weltweit sehr gute Wertungen. Es blieb das einzige Spiel von Blimey! Games.



GTR 2: FIA GT Racing Game



Slightly Mad Studios
Als 10Tacle Studios im August 2008 Insolvenz anmeldeten, stand auch Blimey! Games vor dem Aus. Im Januar schließlich wurden die Geschäfte und Assets an Slightly Mad Studios, gegründet von Ian Bell, übertragen. Seit April/Mai 2008 arbeitete das Studio (damals noch als Blimey! Games) bereits mit Electronic Arts an dem Konzept für **Need for Speed Shift** zusammen.



Need for Speed Shift



▲ **GLAUBHAFT** | Ihre Konkurrenten liefern sich nicht nur Duelle mit Ihnen, auch untereinander schenken sich die KI-Fahrer nichts und machen Fehler (siehe Hintergrund).

▶ **OPEN-WORLD ADE** | Im noch unbekannten Verlauf der Karriere geht es ausschließlich auf Rennstrecken und Stadtkursen zur Sache.

NEED FOR SPEED – DIE NEUE AUSRICHTUNG

Electronic Arts hat erkannt, dass es an der Zeit ist, die Need-for-Speed-Serie zu verändern, und versucht, im Zuge dessen sämtliche Käuferschichten zu erschließen, sowohl im PC-Segment als auch im Konsolen-Bereich.



Need for Speed Shift
Für PC, PS3, Xbox 360, PSP
Das größte und wichtigste **Need for Speed**-Projekt ist gleichzeitig auch das anspruchsvollste. **Shift** stellt durch authentisches Rennsport-Feeling und realistische Fahrphysik eine waschechte Simulation dar und ist somit vorrangig für ein erwachsenes Publikum konzipiert.

Need for Speed Nitro
Für Nintendo Wii, Nintendo DS
Mit diesem Titel möchte Electronic Arts in erster Linie die Arcade-Fans zufriedenstellen. **Nitro** wird jedoch nur für die beiden Nintendo-Konsolen Nintendo Wii und Nintendo DS erscheinen. Wieso Electronic Arts alle übrigen Plattformen (PC, PS3, PS2, PSP, Xbox 360) außen vor lässt, ist nicht nachvollziehbar. Gerade Fans der letzten **Need for Speed**-Teile dürfte die Arcade-Ausrichtung ansprechen.



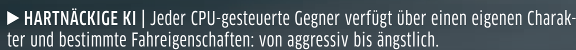
Need for Speed World Online
Für PC
Dieser exklusiv für den PC entwickelte Titel der **Need for Speed**-Reihe wird im Winter 2009 erscheinen (zuerst im asiatischen Raum) und ist komplett für lau. Die Rennen finden in einer offenen Spielwelt statt und es stehen Ihnen unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung. Auch wenn es im Moment noch an weiteren Details mangelt, so klingt der Ansatz interessant.



Motorsport, mit einem Porsche 997 Supercup den fünften Platz belegten", erklärt Soderlund. Somit sitzt ein Mann an der Spitze des Entwickler-Teams, der Ahnung hat, wovon er spricht. Besonders wichtig ist es Soderlund und den Entwicklern von Slightly Mad Studios (vormals Blimey! Games; mehr Informationen dazu finden Sie im Kasten „Wer war noch gleich Slightly Mad Studios?"), das Gefühl zu vermitteln, wirklich am Steuer eines Rennwagens zu sitzen. Aus diesem Grund ließen die Entwickler auch der Cockpit-Ansicht ihre ganze Aufmerksamkeit zukommen. Um jeden einzelnen Aspekt dieses Kernelements der (für ein **Need for Speed**-Spiel) neuen Spielerfahrung zu verdeutlichen, begibt sich Garton erneut auf die Strecke Brands Hatch – diesmal am Steuer eines Porsche 997 GT2.

Das filigran nachmodellierte Interieur des Hecktrieblers ist das Erste, auf das Soderlund unsere Aufmerksamkeit lenkt. Jedes noch so winzige Detail am Armaturenbrett ist zu erkennen. Unsere Augen wandern über die Lüftungsschlitze mitsamt ihrer Bedienelemente, die farbigen Nähte der Lederausstattung, das Navigationssystem mit seinen vielen Knöpfen, die Schalter für die Warnblinkanlage, die Hebel für Licht und Scheibenwischer, den mit Leder überzogenen Schaltknauf und das Sportlenkrad, dessen unterschiedliche Materialien zum Anfassen echt aussehen. Ein Traum! Bei näherem Hinsehen erkennen wir, dass die Instrumente, etwa der Drehzahlmesser, der Tachometer und der Öldruckmesser, adäquate Reaktionen von sich geben. Plötzlich schaut sich Garton frei im Cockpit um und blickt in den Fußraum, wo die Beine des virtuellen Fahrers und die Aluminium-Pedale zu sehen sind. Als er beschleunigt, streckt sich der rechte Fuß in Richtung Bodenblech. Bei jedem Gangwechsel drückt der Fahrer mit dem linken Fuß die Kupplung, während er mit der rechten Hand zum Schaltknauf greift und den nächsten Gang ins Getriebe drückt. Bremst er, wechselt der rechte Fuß aufs mittlere Pedal und drückt es herunter.

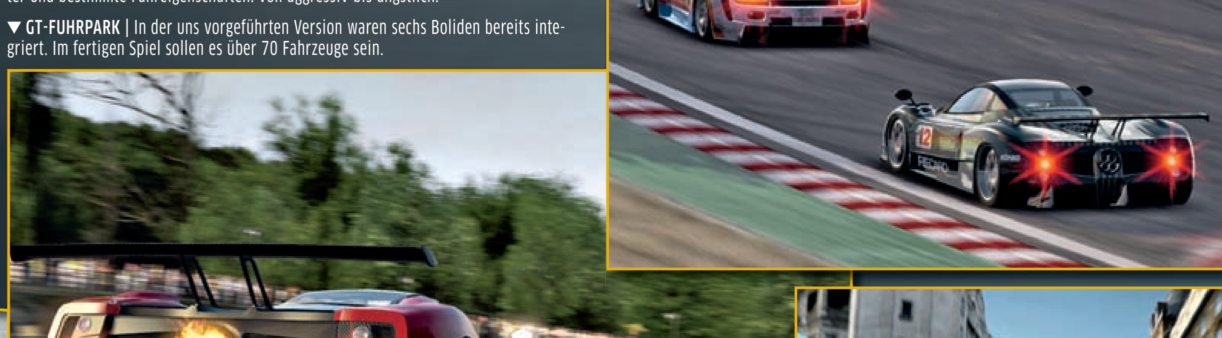
Ebenfalls sehr nett ist der Einfluss der G-Kräfte auf das Blickfeld. Je nachdem, ob Sie Gas geben, bremsen oder schnell in eine Kurve einbiegen, bewegt sich die Kamera dezent nach vorne, nach hinten oder zur Seite. Ebenso wie es der Kopf eines realen Rennfahrers unter dieser Belastung tun würde. Als Garton auf einer langen Gerade richtig Vollgas gibt und die Tachonadel gierig die 200 km/h-Markierung überschreitet, verschwimmt das Fahrzeuginnere durch einen dynamischen Motion-Blur-Effekt und nur ein kleiner Ausschnitt der Strecke bleibt weiterhin scharf. „Wenn man auf der Start/Ziel-Geraden des Nürburgrings mit über 300 km/h fährt, garantiere ich Ihnen, werden Sie sich nicht im Cockpit umsehen oder gar herumfummeln. Sie fokussieren Ihre ganze Aufmerksamkeit vollkommen auf die Rennstrecke unmittelbar vor Ihnen", beschreibt



▶ **HARTNÄCKIGE KI |** Jeder CPU-gesteuerte Gegner verfügt über einen eigenen Charakter und bestimmte Fahreigenschaften: von aggressiv bis ängstlich.

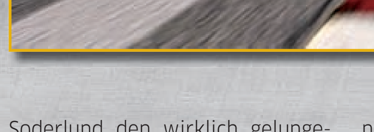


▼ **GT-FUHRPARK |** In der uns vorgeführten Version waren sechs Boliden bereits integriert. Im fertigen Spiel sollen es über 70 Fahrzeuge sein.



▼ **STADTRUNDFAHRT GEFÄLLIG? |** Ob London die einzige Metropole bleibt, in der Rennen stattfinden, ist noch nicht bekannt.

Soderlund den wirklich gelungenen Tunnelblick.



Eine weitere ganz wichtige Komponente bei Rennsimulationen sind Unfälle. Da in **Shift** der Spieler als Rennfahrer im Mittelpunkt steht, haben deftige Kollisionen auch einen nicht minder deftigen Einfluss auf dessen Wahrnehmung. Kommt es zu einem Unfall, wackelt die Kamera stark und das Bild wird völlig unscharf. Erst nach mehreren Sekunden klärt sich die Sicht wieder und der Bildausschnitt hört auf zu wanken. Die Benommenheit des Fahrers ist hervorragend umgesetzt. Je nach Schwere des Aufpralls kann es sogar vorkommen, dass Sie die gesamte Geräuschkulisse nur noch dumpf wahrnehmen und für mehrere Sekunden Ihren virtuellen Herzschlag hören. Rempeleien mit gegnerischen Fahrern oder Berührungen mit der Streckenabsperrung werden durch kurze Verzerr-Effekte visualisiert.

Eine ausführliche Demonstration der künstlichen Intelligenz folgte im dritten und gleichzeitig letzten Teil der Präsentation. Dieses Mal scheuchte Andy Garton einen Audi RS4 durch einen fiktiven London-Stadtkurs, gefolgt von 15 Konkurrenten. Direkt nach dem Start begann der unerbittliche Kampf um die Ideallinie auf dem engen Stadtkurs. Die gegnerischen Fahrer hatten keine Scheu, Garton zu rammen oder ihn vor Kurven zu schneiden, um einen Platz gutzumachen. Sie ließen ihn aber auch gewähren, wenn keine Aussicht auf ein erfolgreiches Manöver bestand. Sehr schön. „Je aggressiver Sie fahren, desto hartnäckiger verteidigen die Fahrer



DAS ZENTRUM DES VIRTUELLEN RENNFAHRER-DASEINS: DIE COCKPIT-ANSICHT

In Shift rücken die Entwickler Sie in der Rolle eines Rennfahrers in den Mittelpunkt. Zwar gibt es neben der Cockpit-Ansicht noch drei weitere Kamera-Perspektiven (Stoßstange, Motorhaube, Verfolger), aber das authentische Mittendrin-Gefühl entsteht hier am intensivsten.



Instrumente
Geschwindigkeit, Drehzahl, Öldruck oder Öltemperatur werden entsprechend der Fahrleistung in Echtzeit auf den Instrumenten angezeigt.

Rennstrecke
Bei hoher Geschwindigkeit verwischt das Interieur durch einen schicken Motion-Blur-Effekt. Nur die Strecke direkt vor Ihnen bleibt scharf. Das soll den typischen Tunnelblick simulieren.

Fahrer
Die rechte Hand greift beim Schalten zum Schaltknauf, die Füße kuppeln, bremsen, geben Gas. Der virtuelle Rennfahrer ist hervorragend animiert.

Interieur
Jeder Fahrzeuginnenraum wurde mit einer unglaublichen Liebe zum Detail nachmodelliert. Egal ob Navigationssystem, Schalter, Hebel, alle Elemente finden sich in virtueller Form wieder.

CHECKLISTE

Die Need-for-Speed-Serie hat seit Underground 2 einige Elemente, an die sich Fans gewöhnt haben. Was wird davon im neuesten Teil übrig bleiben?

Offene Spielwelt
Seit **Need for Speed: Underground 2** (Ausnahme: das mäßige Prostreet) genießen Sie die Freiheit, in einer ganzen Stadt dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen oder herumzugondeln, wenn Sie möchten. In **Shift** wird es laut Aussage der Entwickler keine offene Spielwelt mehr geben.

Verfolgungsjagden mit der Polizei
Die wilden Verfolgungsjagden mit den virtuellen Ordnungshütern sorgten seit **Hot Pursuit** abseits der Hatz nach dem ersten Platz für ordentliche Adrenalinschübe. Auch davon müssen Sie sich verabschieden.

„Hollywoodreife" Inszenierung der Story
In den letzten Teilen der Serie hat Electronic Arts immer mehr Wert auf Zwischensequenzen mit echten Schauspielern gelegt, die in zugegeben plumpen Ansätzen eine Story erzählten. Auch diese Komponente ist dem Rotstift zum Opfer gefallen.

Tunen (Optik und Leistung)
Zwar geht die neueste Episode der Serie in eine ganz andere Richtung, munter getunt werden darf aber auch in **Shift** weiterhin. So dürfen Sie nicht nur den virtuellen Schraubenschlüssel schwingen und die Leistung Ihres Boliden verbessern, sondern auch sein Aussehen verändern.

Karriere
Bisher gab es stets eine Art Karriereleiter, die Sie im Verlauf des Spiels emporkletterten. In **Need for Speed: Most Wanted** war es die Blacklist, in **Carbon** galt es, diverse Bezirke in seine Gewalt zu bringen. In **Shift** wird es wieder eine Karriere geben. Über Aufbau und Hintergründe schweigen sich die Entwickler jedoch noch aus.

= **Need for Speed Shift**
Die Serie erlebt mit dem 13. Teil einen radikalen Neuanfang. Die charakteristischen Elemente der letzten Teile sind dem Rotstift zum Opfer gefallen. Welche **Need for Speed**-typischen Komponenten sich schließlich im Spiel wiederfinden, muss sich erst zeigen.



KRATZER | Die Fahrzeuge verfügen über ein Schadensmodell, das auch Einfluss auf die Fahreigenschaften nimmt.

ihre Position. Nur weil Sie gegen KI-gesteuerte Gegner fahren, heißt es nicht, dass die Konkurrenten keine Fehler machen. **Race Driver Grid** hatte Ansätze von guter KI, aber wir heben diesen Aspekt auf ein komplett anderes Level", beschreibt Soderlund die KI weiter.

In grafischer Hinsicht wird **Shift** von einer völlig neuen Engine angetrieben, deren Entwicklung bereits vor gut zwei Jahren begann. „Es ist eine High-Dynamic-Range-Engine, die Full-Screen-Anti-Aliasing unterstützt. Das ist bei Weitem nicht so einfach, wie es sich anhört. Die meisten Entwickler haben große Probleme, diese beiden Techniken anständig zu kombinieren", erklärt Garton stolz. Die Engine wurde von Grund auf für die Cross-Platform-Entwicklung konzipiert und ist im höchsten Maße auf Multi-Threading ausgelegt. Davon profitieren vor allem Spieler mit einem leistungsstarken PC, da Mehrkernprozessoren aus-

INTERVIEW MIT **PATRICK SODERLUND** UND **ANDY GARTON**

„Es war an der Zeit, die Serie zu modernisieren."



Andy Garton ist Direktor der Entwicklung bei Slightly Mad Studios.

PC Games: Die **Need for Speed**-Reihe hat in der Vergangenheit bereits einige neue Konzepte und Richtungswechsel erlebt. Mit **Need for Speed Shift** präsentieren Sie eine waschechte Simulation. War es Ihrer Meinung nach an der Zeit für so einen radikalen Richtungswechsel?

Soderlund: Ich denke, es war an der Zeit, die **Need for Speed**-Serie zu modernisieren. Der **Need for Speed**-Konsument ist zwischen zwölf und über 40 Jahre alt. Um wirklich alle Spieler zufriedenzustellen, sind wir zu der Erkenntnis gelangt, dass mehrere Ausrichtungen der **Need for Speed**-Serie nötig sind. Es wird die actionbetonten **Need for Speed**-Titel geben, ganz nach den Vorbildern **Hot Pursuit 2**, **Underground** oder **Most Wanted**. Für die jüngere Zielgruppe wird es Arcade-lastige Titel, etwa für Nintendo Wii oder DS, geben, die auf jeden Fall komplett neu entwickelt und nicht auf bereits existierenden Titeln basieren werden. Und der dritte Teil der Neuausrichtung ist die Veröffentlichung von simulationslastigen, authentischen Titeln wie **Need for Speed Shift**. Ich denke, es ist ein wohlüberlegter Schritt für die Marke. **ProStreet** war ein bisschen Action, ein bisschen Simulation. Also ziemlich unentschlossen, anstatt auf ein bestimmtes Element fokussiert zu sein. Und nur so kann man wirklich großartige Spiele erschaffen, indem man sich klar macht, was man kreieren will, und sich dann voll darauf konzentriert.

PC Games: Die Präsentation gerade eben war vor allem in optischer Hinsicht sehr beeindruckend. Was die Technik angeht, erwähnten Sie, dass Sie eine Cross-Platform-Engine für **Shift** benutzen. Bei welcher Plattform hatten Sie die größten Bedenken? Speziell der PlayStation 3 sagt man eine komplizierte CPU-Architektur nach.

Soderlund: Ich habe die Entwicklung vieler Spiele auf unterschiedlichen Plattformen miterlebt. Wie Andy es Ihnen bestätigen kann, ist der PC immer am einfachsten zu handhaben, da er rein theoretisch unendlich viel Leistung besitzt. Wenn man anfängt, auf einer Konsole zu entwickeln, geht es immer um Kompromisse. Man muss sehen, welche Features man hat und von welchen man sich am ehesten trennen kann. Slightly Mad Studios hat es jedoch geschafft, dass **Shift** auch auf Konsole, sowohl auf der PlayStation 3 als auch auf der Xbox 360, genauso gut aussieht wie auf dem PC. Sie werden genauso beeindruckt sein.

Garton: Ja, auf jeden Fall. Gleichzeitig muss man im Hinterkopf behalten, dass man sich bei einem PC zwar auf die Leistung verlassen kann, aber jeder PC unterschiedlich ist. Da wir unsere Engine von Grund auf für die drei Hauptplattformen PC, Xbox 360 und PlayStation 3 konzipierten, fällt uns das Entwickeln leichter. Versucht man, eine PC- oder Xbox-360-Engine auf die PS3 zu portieren, kann man unter Umständen große Probleme bekommen. Wir haben keine Probleme und machen sehr gute Fortschritte.

PC Games: Haben Sie keine Bedenken, mit der neuen Ausrichtung die bisherigen Fans zu verschrecken?

Soderlund: Wir möchten, dass man das Gefühl hat, ein echtes Auto zu fahren. Jeder kann den Controller in die Hand nehmen und losfahren. Gleichzeitig wollen wir, dass sich **Shift** authentisch und realistisch anfühlt. Wenn die Jungs von Slightly Mad Studios dieses Spiel komplett alleine entwickeln würden, käme mit Sicherheit etwas ganz anderes dabei heraus. Ebenso entstünde etwas anderes, wenn EA dieses Spiel komplett alleine machen würde.

▼ **GRAFIKPRACHT** | Während der Präsentation lief die Pre-Alpha-Version von **Shift** in der Full-HD-Auflösung 1.080p bereits äußerst stabil.



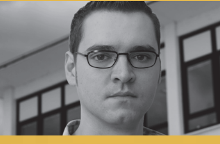
▲ **BEINDRUCKEND** | Dank hochauflösender Spiegelungen und eines dynamischen Lichtsystems sehen die Boliden auch in der Außenansicht unverschämt gut aus.

giebig genutzt werden. Sechs bis acht Kerne werden von der Engine befeuert, wobei unter anderem das Rendering, die Fahrphysikberechnung, das Partikelsystem und den Sound je ein eigener Thread übernimmt. Das Ergebnis sorgte bereits in der vorgeführten Pre-Alpha-Version für ungläubiges Staunen bei uns. **Shift** lief in der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten mit 8xFSAA überraschend stabil. Und das, obwohl während des Renngeschehens mit aufwendigen Grafikspielereien wie exzellenten Rauch-Effekten, weichen Schatten im Fahrzeuginneren und hoch aufgelösten Spiegelungen auf den Karosserien nicht gespart wurde.

Der neueste Need for Speed-Spross stellt zweifelsohne einen mutigen Neuanfang für die Reihe dar. Weg von actionbeherrschten Hollywood-Verfolgungsjagden, hin zur Rennsimulation. Dass dieser Ansatz in spielerischer Hinsicht funktionieren könnte, bewiesen die Entwickler während der Präsentation. Alles Weitere blieb aber im Dunkeln. Karriere? Soll es geben, aber wie sie aussehen oder ablaufen wird, ließen sich Patrick Soderlund und Michael Mann nicht entlocken. Optik- und Leistungs-Tuning? Wird es ebenfalls geben, aber auch hier halten sich die Entwickler bedeckt. Schade, denn gerade für Fans der vorherigen Teile sind die Antworten auf diese beiden Fragen interessant. ❑

ERSTEINDRUCK

Udo Crnjak



Ich gebe zu, meine Erwartungen an einen neuen **Need for Speed**-Titel waren nach **Undercover** nicht sehr hoch. Umso überraschter und beeindruckter saß ich nach der Präsentation da. Mir persönlich gefällt der konsequent-radikale Neuanfang sehr gut, allerdings hat **Shift** mit den vorherigen **NfS**-Teilen nichts mehr gemeinsam, was die Fangemeinde erst einmal akzeptieren muss.

GENRE: Rennsimulation
ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2009

5

Unsere Wege haben sich gekreuzt und so haben beide Seiten Elemente eingebracht, die am Ende für ein tolles Produkt sorgen werden. Slightly Mad Studios war zudem sehr offen für Feedback. Sie wissen, dass sie in der Vergangenheit großartige Rennsimulationen geschaffen haben, der Markt für diese Art von Spielen jedoch ein Limit hat. Während wir von Electronic Arts Spiele für den Massenmarkt entwickeln. Ich denke, dass wir sehr gut zusammenarbeiten.

Garton: Wir haben uns von Beginn an mit dieser Engine auch auf den Konsolenmarkt konzentriert. Es dreht sich alles um Zugänglichkeit. Eigentlich ist die Tatsache, dass unsere Engine auf realistischen Physik-Berechnungen basiert, der entscheidende Punkt für das packende „Am Limit"-Gefühl, das darüber hinaus auch das Zentrum von **Shift** darstellt. Wissen Sie, wenn ein Wagen anfängt auszubrechen oder Sie hart über die Curbs poltern, bleibt das Verhalten des Wagens berechenbar. Und das macht den Spaß daran aus.

Soderlund: Nicht alle **Need for Speed**-Konsumenten, die keine Rennsimulationen mögen, werden mit **Shift** automatisch nichts anfangen können. Zu **Shift** werden Spieler Zugang finden, die sowohl **Underground**, **Most Wanted**, **Undercover** oder auch **Porsche Unleashed** gerne gespielt haben. Wir versuchen, das Spiel an den Massenmarkt anzupassen. Ja, **Shift** ist nicht leicht, es ist aber auch nicht schwer, es zu versuchen. Darüber hinaus gibt es viel Raum, um sich zu verbessern, und das ist sehr wichtig. Benutzt ein Spieler sämtliche Fahrhilfen, wird das Spiel relativ einfach. Je weiter er kommt und je besser er fährt, desto wahrscheinlicher wird er die Fahrhilfen deaktivieren wollen. Tut er dies, wird er merken, dass er schneller ist, weil er den Wagen ans Limit treiben kann. Das ist wichtig für alle Spieler: vorwärtskommen und das Gefühl haben, dass sie sich weiter verbessern können. Um das zu bewerkstelligen, bedarf es einer sehr sensiblen Balance.

PC Games: Was ist das Besondere an **Need for Speed Shift** im Vergleich zu anderen Rennspielen, etwa **Race Driver: Grid** oder **Gran Turismo 5 Prologue**?

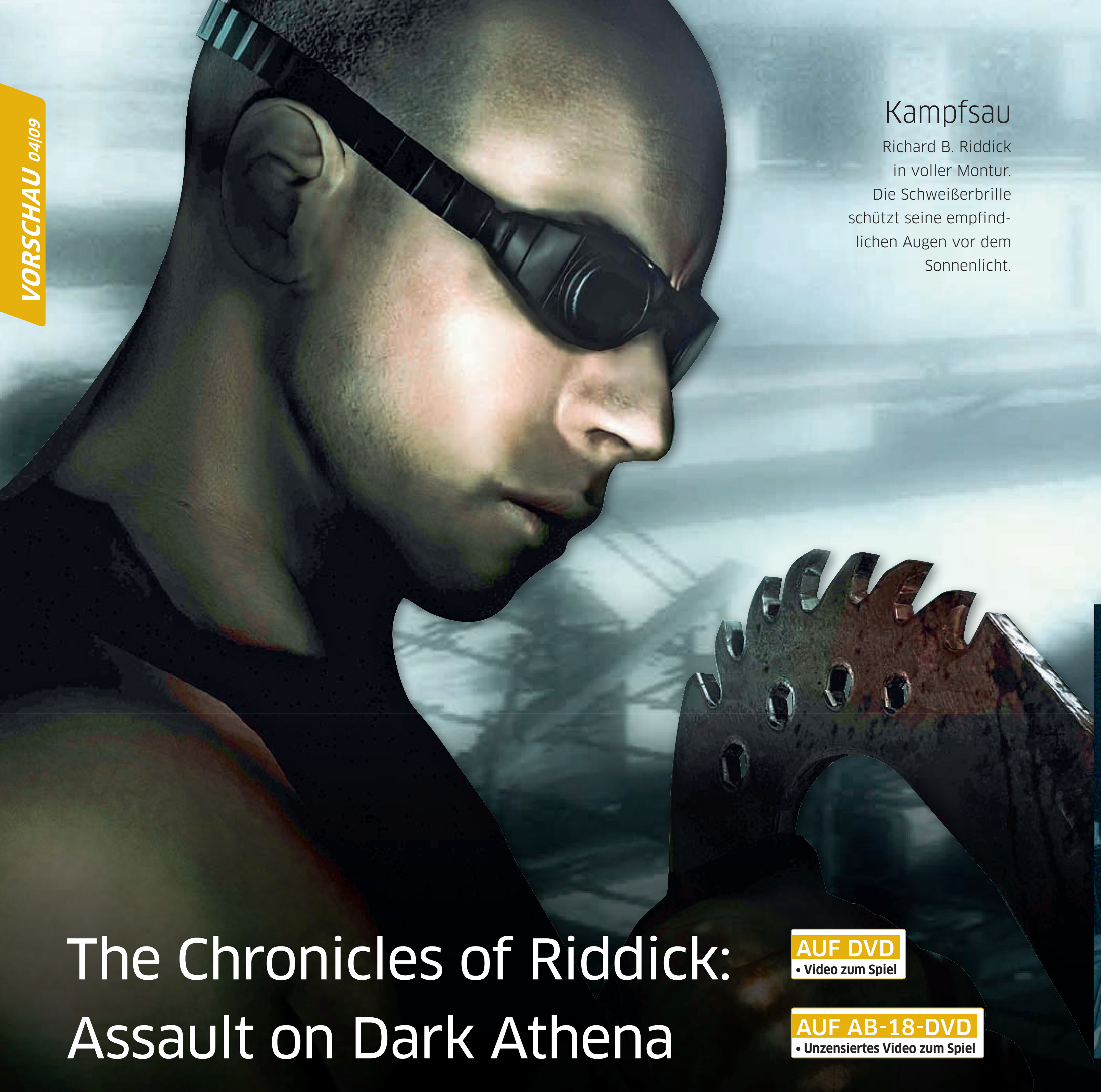
Soderlund: Ich denke, es ist eine Kombination aus unterschiedlichen Dingen. Wissen Sie, alle oder zumindest viele Rennspiele rühmen sich, die beste Grafik zu haben. Ich denke, wir haben die beste Grafik. Ehrlich, ich glaube nicht, dass es ein Konkurrenzprodukt gibt, das **Shift** grafisch übertrifft, zumindest was ich bisher gesehen habe. Ich bin ziemlich objektiv, was das angeht. Der wichtigste Punkt ist: Kein anderes Rennspiel konnte das Gefühl, in einem Rennwagen zu sitzen, wirklich zufriedenstellend simulieren. Viele versuchten es, aber versagten. Die Tatsache, dass das Team von Slightly Mad Studios aus absoluten Auto-Enthusiasten besteht und ich selbst professionell Rennen fahre, zeigt, dass an **Need for Speed Shift** Leute mit viel Leidenschaft arbeiten, um ein packendes Rennspiel-Erlebnis zu schaffen.

PC Games: Sie fahren selbst professionell Rennen? Ziehen Sie daraus den Hauptteil Ihrer Erfahrung für die Entwicklung von **Need for Speed Shift**?

Soderlund: Nein, nicht nur. Ich entwickle Spiele bereits seit 15 Jahren. Mein Ansatz für **Shift** war ganz einfach das Gefühl, dass bei allen Rennsimulationen, die ich gespielt habe, etwas fehlte: das Gefühl, wirklich in einem Rennwagen zu sitzen. Wenn man in einem echten Rennwagen sitzt, an die Anspannung und den Sound während eines Rennens denkt und das mit den Spielen da draußen vergleicht, ist die Spielerfahrung flach. Das wollen wir mit **Need for Speed Shift** ändern. Deshalb bin ich mit den Jungs von Slightly Mad Studios zu Beginn der Zusammenarbeit auf die Rennstrecke gegangen und fuhr einige Runden mit ihnen in meinem Rennwagen. Sie sind sogar selbst mehrere Runden gefahren. Danach haben Ian Bell, der Studio-Chef, und die anderen Kollegen wirklich verstanden, was mir wichtig war: der Sound, das Gefühl von Geschwindigkeit, die G-Kräfte und der Adrenalinrausch. All das spürt man, wenn man hinter dem Steuer sitzt und mit seinen Rennwagen ans Limit geht. Und dann haben wir angefangen, diese Erfahrungen so gut und authentisch wie möglich im Spiel umzusetzen.



Patrick Soderlund ist Geschäftsführer der Europa-Studios von Electronic Arts.



Kampfsau

Richard B. Riddick in voller Montur. Die Schweißerbrille schützt seine empfindlichen Augen vor dem Sonnenlicht.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF AB-18-DVD
• Unzensiertes Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Riddick schleicht zum zweiten Mal durch die Dunkelheit. Im Gepäck: der generalüberholte Vorgänger.

Wenn Richard B. Riddick auf eine Reise geht, ist sein Köfferchen schnell gepackt: Muscle-Shirt, Schweißerbrille, Rasiermesser. Mit dem Rasiermesser schabt er sich allerdings nicht den Schädel glatt. Stattdessen nutzt er die Klinge um ahnungslose Feinde um die Ecke zu bringen. Geeignete Opfer dafür finden sich in **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** zuhauf: auf einem Raumschiff voller Söldner und Drohnen.

Ein Shuttle schwebt durch das All. Besatzung: ein Kopfgeldjäger namens Jones und sein Gefangener Riddick. Der ist eine lebende Kämpferlegende und gerade aus Butcher Bay ausgebrochen, dem fiesesten Knast in der Milchstraße. Der Freiheitswille bleibt unbelohnt, Riddick gerät prompt in die Fänge der nächsten Wärter. Eine Söldnerbande an Bord der Fregatte Dark Athena entert das Schiff, schnappt sich den bewusstlosen Jones. Riddick entkommt, indem er sich in die Schatten drückt: sein liebster Aufenthaltsort.

Eine Schleichtour durch den Bauch der Dark Athena folgt. In jedem Korridor lauern Drohnen, halb Mensch, halb Maschine. Riddick hält sich im Dunkeln, überfällt Feinde hinterrücks. Ein flinker Klick des Spielers bringt Riddick dazu, seine Hände um den Hals des nächsten Widersachers zu legen. Ein leises Knacken ist zu hören, der Körper erschlafft. In solchen Momenten wandelt **Assault on Dark Athena** an der Grenze zum Unmoralischen. In grafischer Hinsicht sind die Kämpfe mit Fäusten oder Messer jedoch echte Höhepunkte, auf die Sie sich selbst dann noch freuen, wenn Sie längst Schusswaffen mit sich führen. Mit seinen Ulaks, zwei gebogenen Messern mit geriffelter Klinge, sticht Riddick in schneller Folge auf Gegner ein, pariert Angriffe, startet Konter, trifft Brust, Hals und Auge. Dank einfacher Steuerung geht das leicht von der Hand; zwei Maus-

SPIEL FREI HAUS

Das Spiel im Spiel: Assault on Dark Athena enthält den kompletten Vorgänger – in einer stark überarbeiteten Fassung.

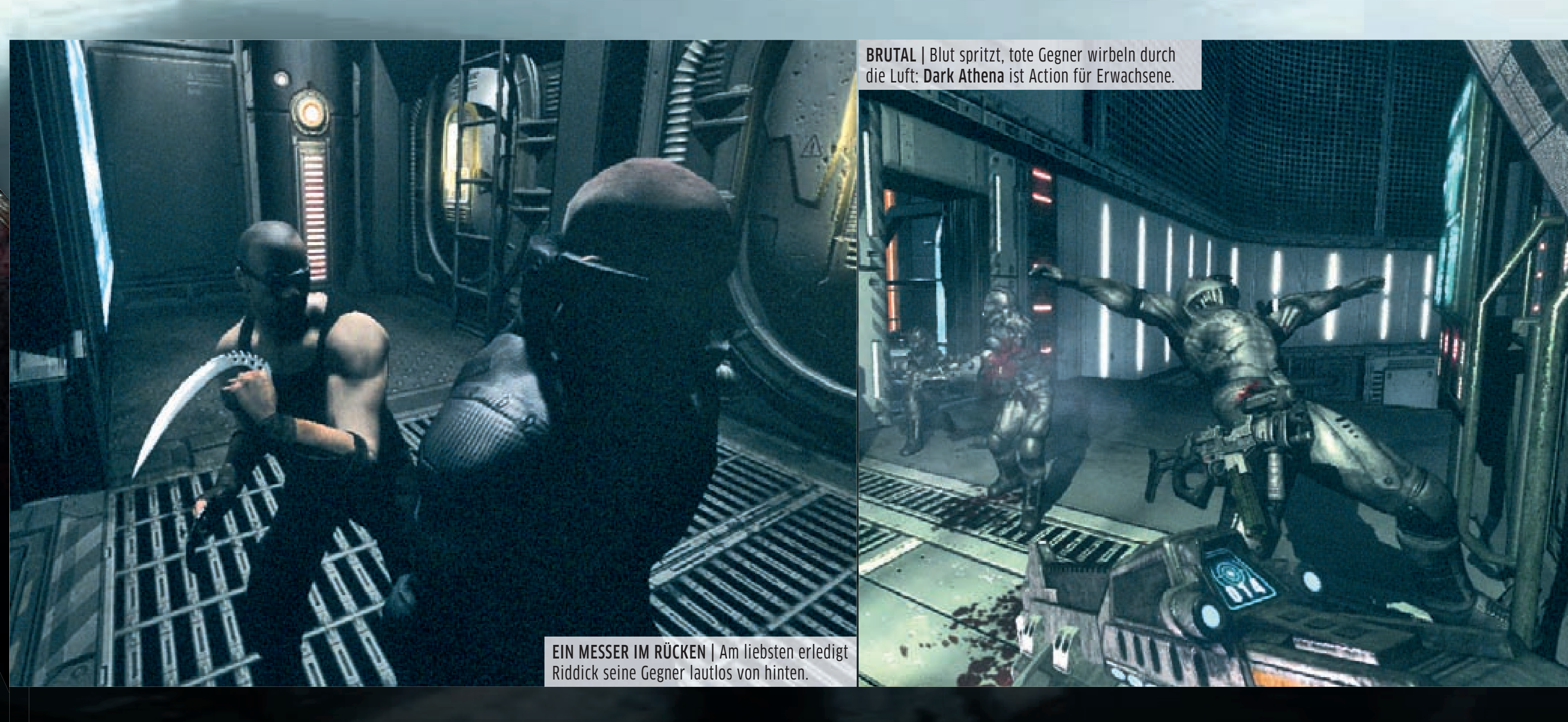
Escape from Butcher Bay ließ die Spieler im Jahr 2004 Genre-Grenzen überschreiten: Der Ego-Shooter vermischte auf einfallsreiche Weise Schleichpassagen mit Ballersequenzen. Dank hervorragender Vertonung und einer für damalige Verhältnisse spektakulären Grafik erhielt das Abenteuer um den obercoolen Riddick 86 Prozentpunkte im PC-Games-Test (Ausgabe 01/05). Der Nachfolger Assault on Dark Athena spinnt nicht nur die Geschehnisse weiter, sondern poliert den ersten Teil auch dezent auf: Neben Verbesserungen an Grafik und Bedienung überarbeiteten die Entwickler auch einige Levels. Unsere Screenshots zeigen, wie das Spiel optisch zugelegt hat: links das Original, rechts dieselbe Zwischensequenz mit schickeren Texturen in Assault on Dark Athena.



2004 | Die Gesichter der Charaktere sind platt, die Reflexion auf dem Helm ein schnödes Gleißen.



2009 | Detaillierte Charaktere und neue Texturen gehen Hand in Hand mit einem weicheren Licht.



EIN MESSER IM RÜCKEN | Am liebsten erledigt Riddick seine Gegner lautlos von hinten.

BRUTAL | Blut spritzt, tote Gegner wirbeln durch die Luft: **Dark Athena** ist Action für Erwachsene.

tasten zum Blocken und Angreifen reichen aus, um spektakuläre Nahkämpfe zu entfesseln.

Das oberste Gebot lautet Vorsicht. Riddick kippt bei Beschuss fix aus den Latschen und die Wachen zielen selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad höllisch genau. Dafür besitzt der Held andere Vorteile: Dank seiner restlichtverstärkenden Augenimplantate sieht er in der Finsternis so gut wie am Tage. Wer sich im Dunkeln geduckt voranwagt, den übersehen die Patrouillen. Wenn niemand hinschaut, schnappen Sie sich dann einen der Söldner und schalten ihn lautlos aus. Die Leichen ziehen Sie anschließend in dunkle Ecken, damit kein vorbeikommender Wächter darüber stolpert. Falls die Lichtverhältnisse gegen einen verdeckten Einsatz sprechen, knipsen Sie die Glühbirnen aus. Allerdings setzen Ihre Opponenten in diesem Fall Taschenlampen ein. Und einmal in deren Lichtkegel geraten, fliegen die Kugeln. Dann heißt es: Nichts wie weg!

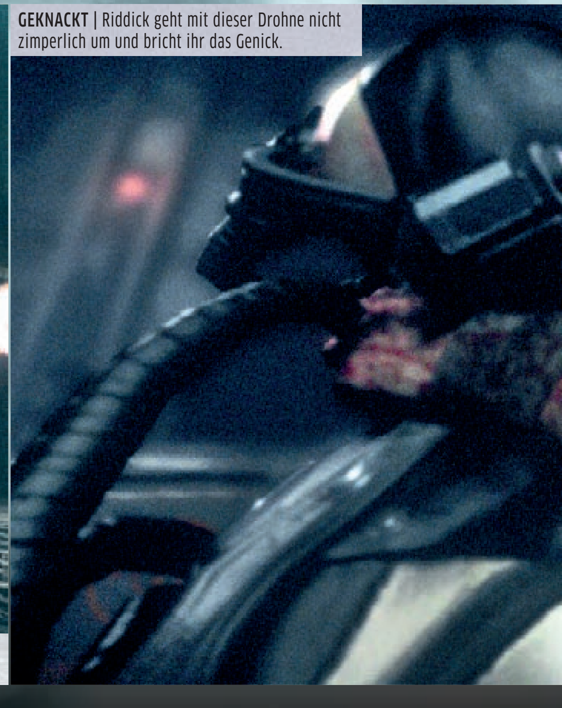
Erst spät im Spiel gelangt Riddick an Schießprügel mit Durchschlagskraft, lange Zeit ist eine Betäubungspistole das Höchste der Gefühle. Doch selbst wenn Sie eine Knarre zücken, spielt sich Assault on Dark Athena nicht wie ein gewöhnlicher Ego-Shooter. Munition ist knapp und die Bleispritzen verursachen kaum Schaden: Nur wer genau zielt, kann Gegner mit wenigen Schüssen ausschalten. Ansonsten pumpen Sie Magazine wirkungslos in Rüstungen und suchen letztendlich doch den effektiveren Nahkampf.

Öde sind Sequenzen, bei denen Sie ohne Schusswaffengebrauch nicht weiterkommen. So gibt es in unserer Vorschau-Version einen Level, in dem man mit einem Fahrstuhl auf den Boden einer großen Halle hinabtuckert. Unterwegs tauchen links und rechts an den Geländern Soldaten auf, die Riddick sofort ins Visier nehmen. Dieser erwidert das Feuer, kann sich dabei aber nicht einmal bewegen – das ist stumpf und langweilig.

Besonders schlagkräftige Gegner erfordern spezielle Taktiken, um sie zu besiegen: Ein Söldner verkriecht sich in seinem gepanzerten Kampfanzug und ist gegen Beschuss immun. Dann locken Sie ihn im Laufe einer Hetzjagd durch die Korridore zum Müllschlucker und öffnen die Falltür, wenn der Mech draufsteht. An anderer Stelle versperrt Ihnen eine Glasfront den Weg. Sie ballern das Hindernis einfach mit dem am Arm einer Drohne montierten Maschinengewehr weg. Solche Rätsel sind selten und stellen nie große Hürden für den Spieler dar.



KAMPFANZUG | Im Spielverlauf steuern Sie einen der Kolosse und ballern auch im All auf Gegner.



GEKNACKT | Riddick geht mit dieser Drohne nicht zimperlich um und bricht ihr das Genick.

Riddick ist eine coole Socke, seine Sprüche sind knochentrocken. Mit der Stimme von Schauspieler Vin Diesel (xXx – Triple X) kommentiert Riddick das Geschehen. Erledigte Gegner verabschiedet er mit einem lässigen Gruß ins Jenseits. Die englische Sprachausgabe erzeugt wie im Vorgänger Escape from Butcher Bay eine dichte Atmosphäre; die deutschen Untertitel können da selten mithalten. Besonders im Gespräch mit anderen Gefangenen auf der Dark Athena wirft Riddick mit zynischen Lebensweisheiten nur so um sich. Auch die anderen Sprecher liefern eine gute Leistung ab. Kein Wunder, hat doch Atari echte Profis ans Mikro gelassen: Neben Vin Diesel gibt es die Stimmen von Michelle Forbes (Battlestar Galactica), Lance Henriksen (Aliens), Wade Williams (Prison Break) und Morgan Sheppard zu hören, der schon den ersten Teil akustisch bereicherte.

Doch die toll vertonten Dialoge dienen leider dazu, langweilige Adventure-Anleihen in Assault on Dark Athena zu integrieren: Für die Gefangenen muss Riddick nichtige Besorgungen erledigen. Die Entwickler schicken Sie dabei durch bereits erkundete Teile des Raumschiffs, wo Sie Gegenstände einsammeln und kombinieren.

Das so verlorene Tempo gewinnt das Spiel jedoch wieder zurück: In spaßigen Actionszenen, bei denen Sie in einen Kampfroboter steigen und dutzende Feinde mit Maschinengewehr und Raketenwerfer erledigen. Sie machen sogar einen Abstecher auf die Außenhülle des Raumschiffs und balgen sich dort mit anderen Mechs! Ähnlich erfrischend: Riddick entdeckt den Kontrollraum der Drohnen und lenkt die Maschinenwesen per Fernsteuerung durch die Gänge.

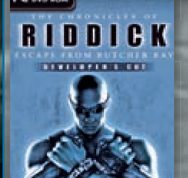
Agil wie eine Schlange: Mehrmals im Spielverlauf kraxelt Riddick in Lüftungsschächten herum. Immer wieder tritt der Muskelprotz ein Gitter auf, um sich Zugang zu einem der engen Kanäle zu verschaffen. Das heißt, sofern er nicht gerade auf irgendwelche Kisten klettert. Denn abseits von Feuergefechten und Faustkämpfen nutzt Assault on Dark Athena auch gern bekannte Action-Adventure-Pfade: In einer Szene erklimmen Sie eine Wand voller Frachtcontainer, einen Schwindel erregenden Abgrund zu Ihren Füßen. Derweil gleiten die Lichtkegel der Suchscheinwerfer durch die Dunkelheit. Sie gehen in einer Nische in Deckung, dann ziehen Sie sich auf die nächste Kiste hinauf.

Trotz aller Kletterpassagen: Das Spiel von Starbreeze Studios ist streng linear, optionale Abzweigungen lassen sich an einer Hand abzählen. Am Ende solcher alternativen Wege liegen entweder nützliche Gegenstände wie zusätzliche Nanomed-Magazine (siehe Kasten „So spielt sich Dark Athena“) oder Kopfgeldkarten: über die Levels verstreute Gegenstände, die zusätzliche Inhalte wie Konzeptzeichnungen

DIE GESCHICHTE EINES KRIEGERS

Riddick hat bereits einige Auftritte auf Leinwand und Monitor hinter sich. Wir zeigen Ihnen, wie die einzelnen Spiele und Kinofilme zusammenhängen.

RIDDICK – ESCAPE FROM BUTCHER BAY – RIDDICK – ASSAULT ON DARK ATHENA – RIDDICK – PITCH BLACK – RIDDICK – KRIEGER DER FINSTERNIS – RIDDICK – CHRONIKEN EINES KRIEGERS – RIDDICK

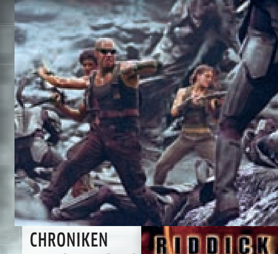


BUTCHER BAY | Der Beginn der Saga: Sie brechen aus dem härtesten Knast der Galaxis aus. Packende Atmosphäre und der tolle Gameplay-Mix machen das Spiel zum Geheimtipp.

DARK ATHENA | Nach seiner Flucht aus Butcher Bay gerät Riddick in die Fänge einer Söldnerbande, die ihre Opfer in willenlose Drohnen verwandelt. Sie nehmen den Kampf auf.



PITCH BLACK | Wechsel zu den Flimmerbildern auf Zelluloid: Auf einem Wüstenplaneten überfallen fiese Außerirdische während einer Sonnenfinsternis die Überlebenden eines Raumschiffabsturzes. Mit dabei: der wehrhafte Riddick (Vin Diesel). (Bild: Universal)



KRIEGER DER FINSTERNIS | Das Zeichentrick-Abenteuer beleuchtet die Zeit zwischen den Filmen: Söldner wollen Riddick ein weiteres Mal schnappen. Er hat was dagegen.



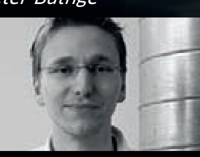
CHRONIKEN EINES KRIEGERS | Riddick soll eine fanatische Armee von untoten Kriegern aufhalten, die Planeten entvölkert. (Bild: Universal)

freischalten. In **Escape from Butcher Bay** waren das noch stilvolle Zigarettenpäckchen.

Die aufgebohrte Grafik-Engine liefert finstere, aber glaubwürdige Eindrücke aus dem Bauch des Söldnerschiffes. Ein Erlebnis ist die Nachtsicht des Helden: Im Infrarotmodus verlaufen die Farben ineinander, ein Blick direkt ins Licht hat einen unangenehmen Überblendeffekt zur Folge. Unschärfefilter und auf Hochglanz polierte Oberflächen lenken davon ab, dass die eingesetzten Texturen denen eines **Crysis Warhead** weit unterliegen. Doch der schmutzige Anstrich von **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** macht das locker wieder wett. ❑

ERSTEINDRUCK

Peter Bathge



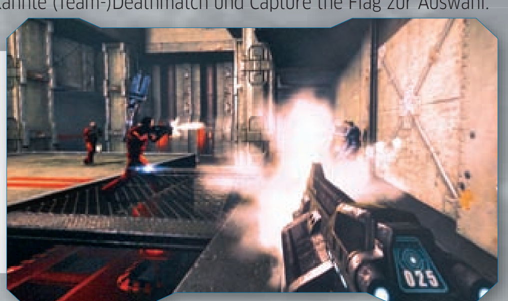
Zwei zum Preis von einem: **Assault on Dark Athena** besitzt nicht nur alle Stärken von **Escape from Butcher Bay**, sondern enthält sogar das komplette erste Spiel mit überarbeiteter Grafik. Ein feiner Zug, Starbreeze! Sofern die Entwickler bis zur Veröffentlichung die kleinen Ungereimtheiten bei KI und Schwierigkeitsgrad ausbügeln, erwartet uns ein atmosphärisches Action-Erlebnis wie im Vorgänger!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Starbreeze Studios**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **7.4.2009**

ZUSAMMEN IM DUNKELN

Anders als der Vorgänger bietet Assault on Dark Athena einen Mehrspieler-Modus. Frische Spielvarianten versprechen Abwechslung im Shooter-Alltag.

Im Modus Pitch Black machen sechs Spieler in stockdunklen Arenen Jagd auf Riddick. Wer ihn erwischt, spielt in der nächsten Runde selbst den Riddick. Bei Butcher Bay Riot balgen sich dagegen drei Teams um eine Energiezelle; mit gewonnenen Punkten verdienen Sie Geld, das Sie in neue Waffen stecken. Daneben stehen noch Arena, das altbekannte (Team-)Deathmatch und Capture the Flag zur Auswahl.



KLASSISCH | Das bewährte Capture the Flag spielt sich genau wie in anderen Ego-Shootern. Zwei Teams versuchen, die gegnerische Flagge zu erobern und so zu punkten.

SO SPIELT SICH DARK ATHENA

Riddick ballert sich nicht einfach geradlinig durch den Bauch des Söldner-Raumschiffes; unterschiedliche Spielelemente bringen Abwechslung.



VERARZTEN | An Nanomed-Stationen schießen auf Knopfdruck Nadeln in Riddicks Körper und heilen ihn. Eine Anzeige verrät, wie viele Lebenspunkte die Maschine regeniert. Gefundene Extra-Magazine laden den Punktevorrat auf.

KRABBELN | Sobald eine Gefangene Riddick ein Werkzeug zum Öffnen der Luken gebastelt hat, springt er in Luftschächte und robbt durch die engen Gänge zum nächsten Ausgang.



KLETTERN | Wenn sich der muskulöse Held auf Vorsprünge hochzieht, Kisten erklimmt oder an Stangen entlanghangelt, verfolgen Sie seine Akrobatikeinlagen aus der Außenansicht.



PRÜGELN | Mit den blanken Fäusten oder seinen Ulaks wehrt sich Riddick in unglaublich intensiven Nahkämpfen gegen feindliche Söldner und Drohnen. Dabei sehen Sie, wie einzelne Wunden auf den Gesichtern Ihrer Gegner aufplatzen. Detailverliebt, aber auch brutal!



SCHLEICHEN | Die meiste Zeit über huscht der Spieler wie ein Geist von Schatten zu Schatten. Wenn Sie sich unbemerkt hinter einen Feind bewegen, können Sie ihn mit einem Spezialschlag lautlos ausschalten. Anschließend verstecken Sie die Leichen in dunklen Ecken vor neugierigen Blicken und suchen sich Ihr nächstes Ziel!

Singularity

Von: Robert Horn

Vor und zurück: Activisions neuer Ego-Shooter lässt Sie mit der Zeit spielen.

„Zeit ist relativ", hat ein kluger Mensch einmal gesagt. Stimmt, nämlich relativ knapp. Nie hat man genug davon und meist läuft sie einem davon. Hätte Einstein (der kluge Mensch, den wir gerade erwähnten) in der virtuellen Realität von **Singularity** gelebt, er hätte seine gesamten Theorien über den Haufen werfen müssen. Denn dort herrschen ganz eigene Gesetze. Schuld daran ist ein kleines, feines Gerät namens Time Manipulation Device (TMD), das sich Möchtegern-Zeitverschieber ganz einfach ans Handgelenk pappen und damit wahre Wunderdinge vollbringen. Wir haben bei Entwickler Raven in den USA vorbeigeschaut und dort einen ersten Eindruck gesammelt, wie diese fantastische Maschine genau funktionieren soll.

Im Mittelpunkt des futuristischen Ego-Shooters steht Aufklärungspilot Nate Renko, in dessen Rolle Sie schlüpfen werden. Der soll im Jahre 2010 einen routinemäßigen Spionageflug über einer kleinen russischen Insel absolvieren. Was dort unten vor sich geht, davon hat der Gute natürlich keine Ahnung. Wir dagegen schon: Denn in den 50er-Jahren der fiktiven Welt, mitten im Kalten Krieg, experimentierten russische Wissenschaftler dort mit allerlei Verbotenem herum. Im Mittelpunkt stand damals das sogenannte Element 99. Ein wahrhaft fantastisches Zeug, denn es gibt aufgenommene Energie in zehnfacher Menge wieder ab. „Klasse!", dachten sich die Russen und werkelten so lange herum, bis das Unvermeidliche passierte: Eine gewaltige Explosion verwüstete die Insel, tötete unzählige Menschen und bereitete damit allen Experimenten mit einem donnernden Schlag ein Ende. Klar, dass so etwas ziemlich peinlich ist, deshalb taten die Russen alles, das Ereignis zu vertuschen. Blöd nur, dass ausgerechnet der besagte Nate Renko mit seinem Flugzeug direkt über der Insel abgeschossen wird.

Kaum gelandet, geht alles recht schnell. Denn schon zu Beginn drücken Ihnen die Entwickler den TMD in die Hand, jenes Wunderding, mit dem Sie das Alter verschiedener Objekte beeinflussen können. Wie das funktioniert, zeigen uns die Entwickler auch gleich: Wir stehen mitten in einer verrotteten Fabrik, es regnet in Strömen. Merkwürdige Pflanzen wuchern in den Ecken, Rost überzieht das stählerne Dach. Vor uns befindet sich eine Gittertür, natürlich verschlossen. Doch dahinter liegen einige von der Witterung zerfressene Fässer, bis zur Unkenntlichkeit zerstört. Flugs streckt unser Kampfpilot seine linke Hand aus, an der das TMD befestigt ist. Mit protestierendem Knarzen hebt sich eines der Fässer in die Luft, ruckt ein wenig – und beginnt, sich in seine ursprüngliche, vollständige Fassung zurückzubiegen. Kurz darauf steht ein nagelneues Fass vor uns, das unter Beschuss (Shooter-Freunde wissen das) natürlich explodiert und somit das behindernde Tor in kleinste Teile sprengt.

Aber das wäre nicht der einzige Weg gewesen: Einige Meter neben dem Tor stehen ein paar Kisten und auch dort Überreste von Fässern. Nate hätte sich einfach auf diese Fässer stellen, das TMD benutzen und sich selbst damit einen improvisierten Fahrstuhl basteln können. Solch alternative Lösungswege soll es öfter geben, betonen die Entwickler. Denn als reiner Ego-Shooter versteht sich **Singularity** nicht. Es wird Rätsel geben und das nicht zu knapp.

Ein wichtiges Hilfsmittel dafür und damit die zweite Funktion des Time Manipulation Device ist das sogenannte Chrono Light. Diese etwas andersartige Taschenlampe macht – ganz simpel – Licht. Das wäre nichts Besonderes, würde dieses Licht nicht Dinge aus einer anderen Zeit zeigen. So entdecken Sie beispielsweise immer wieder Hinweise, die irgendein armer Teufel vor rund 60 Jahren an die Wand gekritzelt hat. Die helfen

Eindringling

Wesen fremder Realitäten gelangen in unsere Welt und machen dem Helden das Leben schwer.

CHEMIESTUNDE

Nützliches Hintergrundwissen zum Angeben:

Das im Spiel vorkommende Element 99 gibt es wirklich: Es hört auf den grotesk klingenden Namen Einsteinium (zu Ehren des berühmten Physikers) und ist im Periodensystem der Elemente mit der Ordnungszahl 99 belegt. Einsteinium ist ein ausschließlich künstlich hergestelltes, radioaktives chemisches Element. Wieder was gelernt, danke, PC Games!

ENTWICKLERBESUCH

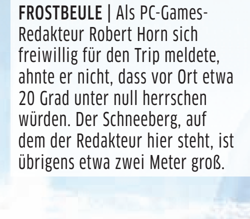
Wir reisen in das verschneite Middleton in Wisconsin, USA, um den Entwicklern persönlich über die Schulter zu schauen.



FEDERVIEH | Der Rabe ist das Firmenlogo der Entwickler. **Singularity** ist das erste eigene Spiel der Software-Schmiede, bisher hatten die Amerikaner hauptsächlich Auftragsarbeiten übernommen. Dementsprechend stolz ist man auf **Singularity**.

ZEITZEUGEN | Überall an der Wand der Firma finden sich Bilder alter Erfolge. Auch jeder Artikel, der jemals über ein Raven-Produkt geschrieben wurde, hat seinen Platz in den verwinkelten Gängen gefunden.





FROSTBEULE | Als PC-Games-Redakteur Robert Horn sich freiwillig für den Trip meldete, ahnte er nicht, dass vor Ort etwa 20 Grad unter null herrschen würden. Der Schneeberg, auf dem der Redakteur hier steht, ist übrigens etwa zwei Meter groß.

GERÄUSCHKULISSE | Während der Studio-Tour gaben uns die Entwickler Einblick in den Produktionsablauf. Hier entsteht zum Beispiel der Sound für das Spiel, vom Granaten-Kullern bis zu Schuss- und Schlaggeräuschen.

Ihnen dann dabei, verzwickte Rätsel zu lösen. Etwa wenn Sie eine wichtige Maschine in Gang bringen müssen, der Schalter dafür aber außer Betrieb ist und noch dazu fast unerreichbar unter Wasser liegt. Wie knifflig oder kreativ solche Rätsel sein werden, können wir aber noch nicht richtig abschätzen. Um einen Tick Grusel ins Spiel zu bringen, rennen Sie manchmal in sogenannte Echo-Events. Dann sehen Sie unheimliche Dinge aus der Vergangenheit, etwa ein paar Arbeiter, die, in geisterhafte Schemen gehüllt, die letzten Augenblicke vor ihrem Tod immer wieder erleben. Ein ordentliches Plus für die Atmosphäre!

Das Zeitding an Ihrer Hand kann noch weit mehr. Ähnlich der Gravity Gun eines gewissen Herrn Freeman aus Half-Life 2 (dt.) dürfen Sie nämlich Sachen aufnehmen und wieder von sich schleudern. Alles, was Sie aufheben oder fangen, bleibt dabei in seinem temporären Zustand eingefroren. Eine geschickt aus der Luft gepflückte Granate kann Ihnen also so lange keinen Schaden zufügen, bis Sie sie wieder freigeben. Sprich, wenn Sie es dem Absender mit einem diebischen Grinsen um die Ohren pfeffern.

Genauso gut funktioniert Ihr Superhandschuh, wenn Feinde mit einem dicken taktischen Abwehrschild auf Sie zustürmen. Denn den entreißen Sie Ihren Opfern einfach, ballern ihn mit Schwung zurück und genießen den Anblick purzelnder Körper. Da Sie aber über den zeitlichen Zustand der Objekte verfügen, warum den Schild nicht einfach 60 Jahre altern lassen und zusehen, wie er in der Hand des verdutzt guckenden Feindes zu rostigem Staub zerbröselt? Wenn Sie besonders fies sein wollen, wenden Sie das TMD direkt auf Ihr Gegenüber an. Dann erleben Sie, wie Ihr Opfer in Sekundenbruchteilen altert, skelettiert und zusammenbricht. Eine morbide Art des virtuellen Abgangs!

Rückwärts funktioniert das Ganze übrigens im Gegensatz zu leblosen Objekten nicht: Wollen Sie einen bereits an Altersschwäche verstorbenen Schurken wieder verjüngen, entsteht ein groteskes, schleimiges Etwas, dem Sie schleunigst eine Kugel verpassen sollten. Denn durch die Schwankungen in der Zeit, die die Insel heimsuchen, gelangen auch ganz andere, fremde Dinge in unsere Welt. Etwa kleine, käferartige Wesen, die wir einige Zeit später entdecken. Die krabbelnden „Phase Tick“ verbreiten sich rasend schnell und greifen alles und jeden rücksichtslos an, auch Ihren Hauptgegner, die russische Armee.



NASTROVJE! | Russische Spezialeinheiten stellen Ihren Hauptgegner in **Singularity** dar.



KRAFTAKT | An bestimmten Stellen maximieren Sie die Kräfte des TMD, um – wie hier – riesige Objekte zu verändern.



DURCHGANG | Solche Portale ermöglichen Ihnen den Wechsel zwischen den Zeiten.

FEUERPROBE | Die Russen sind ebenfalls auf das Geheimnis um Element 99 scharf. Es wird scharf geschossen.

Das können Sie natürlich hinterlistig ausnutzen und die blumenartigen Nester, aus denen die Fieslinge schlüpfen, zerschießen, wenn gerade ein paar Spetsnaz um die Ecke biegen. Leider verhalten sich Ihre Gegner gleichermaßen schlau und benutzen gerne mal dieselbe Taktik, um Ihnen im ungünstigsten Moment die Hölle heiß zu machen. Ansonsten erschienen uns die Schurken während der Präsentation aber kaum mehr als Kanonenfutter für ambitionierte Ego-Shooter-Schützen.

Wie schon erwähnt herrschen auf der Insel ausgesprochen unfreundliche Zeitphänomene. Eines davon ist besonders spektakulär, reißt es Sie doch von einer Sekunde zur anderen in eine komplett neue Welt. Immer wieder erschüttern nämlich Zeit-Eruptionen das Eiland. Daraufhin rast eine riesige Explosion auf Sie zu, hüllt Sie ein – und Sie stehen an derselben Stelle wie vorher, nur eben im Jahr 1950. Statt zerstörter Fabriken erblicken Sie funktionierende Werkstätten voller Leben und leider auch voller Wachen. Die Sie natürlich sofort aufs Korn nehmen. Gut, dass das TMD funktioniert, denn es ist Ihre mächtigste Waffe. In unserer Präsentation stürmten Wachen über einen Laufsteg heran, den die Entwickler kurzerhand altern ließen, woraufhin die Soldaten in den Tod stürzten.

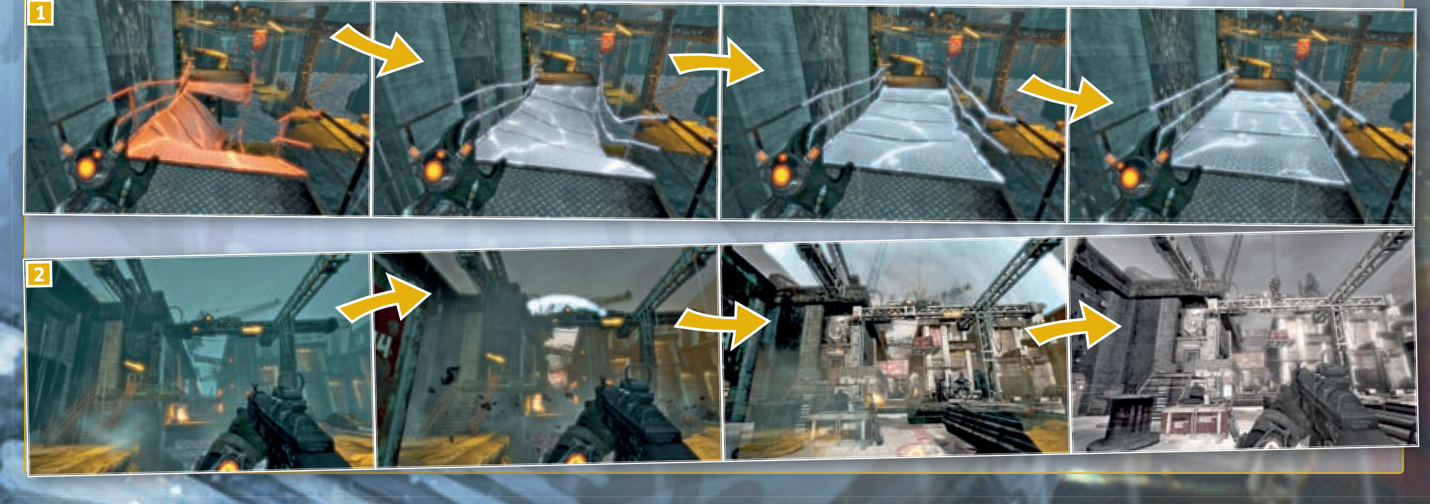
An anderer Stelle schwächte das TMD einen Baukran, der danach seine schwere Last auf ein paar Unglückliche fallen ließ. Übrigens zeigt Ihnen eine kleine Markierung am Fadenkreuz genau an, wann Sie das TMD benutzen dürfen. Denn mit allen Objekten ist das leider nicht möglich. Um die Suche nach nutzbaren Gegenständen zu erleichtern, verfügt das TMD außerdem über einen Ping-Modus, der alle beeinflussbaren Elemente in Ihrer Umgebung aufleuchten lässt.

Nach einiger Zeit und getaner Arbeit erwischt Sie dann meist eine zweite Eruption und bringt Sie ins Jahr 2010 zurück. An manchen Stellen aber müssen Sie mehrfach in der Zeit hin- und herwechseln. Dabei helfen Ihnen spezielle Zeit-Portale, durch die Sie einfach hindurchschlüpfen und dabei spannende Rätsel lösen, etwa wenn Sie ein in der Gegenwart verschüttetes Objekt bergen sollen. Also wechseln Sie durch den Zeitriss in das Jahr 1950 und bringen dort gehörig die Einrichtung durcheinander, um dann wieder in der Gegenwart von den Veränderungen zu profitieren. Diese Momente gefielen uns bisher am besten, zeigten sie doch eindrucksvoll die Möglichkeiten, die der Einsatz von kreativen Zeitmanipulationen bringen kann.

Wie weit das Spiel mit der Zeit allerdings wirklich geht, konnten wir in der knappen Stunde Präsentation nicht feststellen, die Entwickler wollten noch nicht all ihre Geheimnisse preisgeben. Zumindest erhaschten wir einen Blick auf ein Supermonster, das den Helden während einer Flucht

FAKTOR ZEIT: ZWEI BEISPIELE

Der Wechsel zwischen den Zeitebenen steht im Mittelpunkt von Singularity: Mit dem TMD reparieren oder zerstören Sie spielend leicht eine Brücke (1). Noch dazu reißen Sie gewaltige Explosionen immer wieder in der Zeit zurück (2) und verändern das Aussehen des Levels komplett von Alt auf Neu.




ALT WERDEN | Der Einsatz des TMD bei Menschen hat tödliche, grausige Auswirkungen.


SCHARMÜTZEL | In den verwüsteten Ruinen der Insel treffen Sie auf jede Menge Gegner.

per Zug angreift. Das schlangenähnliche Vieh hat locker die Ausmaße eines Wolkenkratzers und verdient die Bezeichnung „gigantisch" mit vollem Recht. Mehr verraten dürfen wir allerdings nicht, auch nicht über die hübsche Helferin, die dem amerikanischen Kampfpiloten später im Spiel unter die Arme greift.

Entwickler Raven Software hielt sich in vielen Fragen noch sehr bedeckt, das neue, eigene Baby will beschützt sein. Nur so viel konnten wir noch aus den verbissen schweigenden Amerikanern herausquetschen: **Singularity** soll eine starke, erzähllastige Geschichte bekommen – und ja, es wird einen Mehrspielermodus geben. Wie der genau funktioniert? Kein Kommentar. ❏

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Spiele, die mir erlauben, mit der Zeit herumzualbern, finde ich per se schon einmal großartig. **Singularity** bietet einen neuen Ansatz, nämlich auf den zeitlichen Zustand verschiedener Objekte Einfluss zu nehmen. Dass dabei noch fleißig geballert wird, gefällt mir umso mehr. Viel weiß ich bisher aber nicht. Bis ich mehr erfahre, bleibt somit eine gesunde Portion Redakteurs-Skepsis.

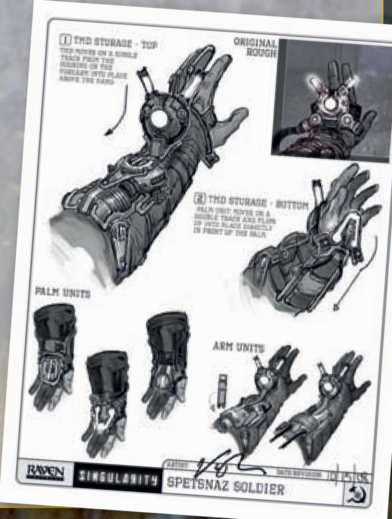
GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Raven Software**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **2009**


FURCHTERREGEND | Manche Wesen, auf die Sie treffen werden, stammen nicht von unserer Welt.

SPIEL MIT DER ZEIT

Tolle Dinge, die Sie mit dem Time Manipulation Device anstellen können:

- Türgriffe reparieren
- Schiffe bergen
- Feinde altern lassen
- Vorratsdosen verjüngen, den Inhalt essen. Mjam!
- Improvisierten Fahrstuhl bauen
- Strom einschalten
- Schilde zertrümmern
- Brücken erneuern
- Kaputte Kisten reparieren, wieder zerstören und sich über den Inhalt freuen
- Deckung der Gegner zerstäuben
- Die eigene Deckung „heilen"
- Fässer quetschen
- Sachen herumschleudern



KALTBLÜTIG | Bevor Ray McCall zum gutmütigen Priester wird, schert er sich als schießfreudiger Pistolero wenig um seine Mitmenschen. Das wissen wir aus **Call of Juarez. Bound in Blood** erzählt von seinem Leben vor der Frömmigkeit.

Von: Sebastian Weber

Western war gestern? Ubisoft entführt Sie bald wieder in die staubige Prärie!

VERBLÜFFEND | Anhand solcher Konzeptzeichnungen entwerfen die Entwickler das Spiel. Wie es am Ende aussieht, zeigen die Screenshots.

Call of Juarez: Bound in Blood

Bruderliebe

Im Verlauf des Abenteuers wird der Zusammenhalt der beiden McCall-Brüder auf eine harte Probe gestellt.



Erinnern Sie sich noch an Techlands **Call of Juarez** aus dem Jahr 2006? Innovativ wollte es sein. Unverbrauchtes Setting, zwei Charaktere mit unterschiedlichen Vorgehensweisen und Fähigkeiten sowie eine spannende Geschichte – das alles sprach für unterhaltsame acht Stunden Wildwest-Feeling. Die Protagonisten – Spargeltarzan Billy, die Kerze, und Priester Ray – stolperten da unverhofft in ein Abenteuer rund um Gier, Mord und einen sagenumwobenen Schatz. **Bound in Blood** erzählt die Vorgeschichte dazu.

Ray McCall, der spätere Pfaffe, und sein Bruder Thomas, der Vater von Billy, bilden das neue, schlagkräftige Helden-Gespann. Die Pistoleros lernen Sie zur Zeit des amerikanischen Bürgerkrieges auf der elterlichen Farm in Georgia kennen, kurz bevor sie sich den Konföderierten anschließen. Die beiden abenteuerlustigen Kerle desertieren bald von der Armee und machen sich auf in den Westen der USA, der zu dieser Zeit großteils unbesiedelt ist. Auf dem Weg dorthin erfahren sie vom legendären Gold von Juarez (Sie erinnern sich? Das fand Billy im Vorgänger). Die Jagd nach dem Schatz bestimmt den weiteren Verlauf der Geschichte. Die polnischen Entwickler garnieren die Story mit weiteren Klischees: Die Brüder treffen auf eine hübsche Señorita, die beiden den Kopf verdreht und so für Zwietracht sorgt, auf einen abtrünnigen Apachen-Häuptling, einen mexikanischen Banditenkönig und einen rachsüchtigen Colonel der Konföderiertenarmee. Welche der Figuren Verbündete, welche Gegenspieler darstellen, das behalten die Entwickler für sich.

Am Spielverlauf ändert Techland nur wenig: Ray, der im Vorgänger lieber seine Knarren hat sprechen lassen, als selbst zu reden, greift auch diesmal wieder zu zwei Revolvern. Unsicher ist, ob der Zeitlupenmodus bleibt. In **Call of Juarez** hatten Sie die Möglichkeit, per Maustastendruck Rays Bleispritzen schnell aus den Holstern zu ziehen. Dann verlang-

SCHLECHTE IDEE? | Ray und Thomas desertieren von der Armee. Vielleicht der Grund für die Rachegedanken des Colonels?



ES KNALLT UND KRACHT | Da diesmal beide Charaktere versierte Schützen sind, dürfte Action mehr im Vordergrund stehen.

DAS NERVTE IM VORGÄNGER

Call of Juarez kam nicht ohne Kritik davon. Wir führen einige Punkte auf, die auch erfahrenen Shooter-Spielern auf den Geist gingen:



Billys Passagen
Schleichen aus der Ego-Sicht war ein Graus. Man wusste nie, wann einen die umherstreunenden Wachen erblicken und ob man in seiner Deckung auch wirklich unbemerkt bleibt. Brauchen wir nicht.

Boxkämpfe
Die Prügeleien kamen immer zur falschen Zeit. Wenn Billy angeschlagen war, ging's los. Die Kämpfe selbst waren zu einfach, denn Sie mussten eigentlich nur immer im Kreis um Ihren Gegner tänzeln, um ihn gen Boden zu schicken.





Duelle
Ray knallte am Ende jedes Abschnitts einen Bösewicht über den Haufen. Mit der Maus auf den Kopf zielen, abdrücken, fertig. Langweilig. Das war Moorhuhn-Schießen im Wilden Westen. Für Bound in Blood wünschen wir uns den Modus entweder spannender oder durch etwas anderes ersetzt.

samte sich das Spielgeschehen. So erledigten Sie auch größere Gegnergruppen ohne Probleme, oft sogar ohne selbst Schaden einzustecken. Um zu verhindern, dass Sie wie Rambo auf Baldrian durch die Gegend wetzten und Ihre Gegner reihenweise wegpusteten, lud sich der sogenannte Konzentrationsmodus nach Gebrauch erst wieder auf. Es dauerte also ein paar Sekunden, bevor Sie die bösen Buben wieder in Slow Motion umnieten durften.

Was als Ersatz für den Konzentrationsmodus ansteht? Techland spricht von aufrüstbaren Knarren und Fertigkeiten. Welche Fähigkeiten genau auf Sie warten, verrät man nicht. Jedoch soll es am Ende so sein, dass Sie mit jeder Kugel, die einen Gegner trifft, die Konzentration der Helden steigern. Die benötigen Sie, um die Spezialfeuermodi auszulösen, die – wie wir hoffen – von Waffe zu Waffe variieren. Denn die Zahl der Wummen ist enorm. Von Wurfmessern und Dynamit, Revolvern und Flinten bis hin zu großkalibrigen Kolossen und MGs finden Sie alles, was das Ballerherz begehrt.

Außerdem unterscheiden sich auch die Vorlieben der beiden Schatzsucher: Während Ray wie erwähnt auf zwei Revolver zurückgreift, klemmt sich Thomas ein Gewehr unter den Arm. Damit trifft er auch auf große Entfernung, büßt aber an Schnelligkeit ein. Überhaupt ergänzen sich die beiden Brüder wunderbar. Ray ist körperlich stärker gebaut als Thomas. Der wiederum ist agiler und kann mithilfe seines Lassos klettern – ähnlich wie Billy im Vorgänger. Deswegen steht die Zusammenarbeit zwischen den beiden Charakteren oft im Vordergrund. Wie in Teil 1 dürfen Sie in die Haut von beiden Cowboys schlüpfen. Allerdings räumen die Entwickler einen gravierenden Kritikpunkt aus: In **Call of Juarez** waren Sie gezwungen, jeden Abschnitt aus zwei Perspektiven zu spielen. Das war eintönig und störte viele Spieler. In **Bound in Blood** dürfen Sie vor jedem Level wählen, mit welchem Cowboy Sie in den Weiten der Prärie versinken möchten, was sich dann auf die Spielweise und den Ablauf der Geschichte auswirkt.

Die Internet- und Netzwerkpartien klingen bislang eher traditionell als innovativ, obwohl Techland ein paar gute Ideen einplant. Verschiedene Charaktere stehen zur Wahl. Mit ihnen treten Sie im Deathmatch an oder erfüllen im zweiten Spielmodus mit Ihrer Mannschaft vorgegebene Missionsziele. Die Aufgaben klingen wie aus einem Karl-May-Roman: Überfälle auf Banken, Züge, Postkutschen und was die Klischeekiste sonst noch so hergibt, sollen Sie erledigen. Das interessanteste Element im Mehrspieler-Modus ist allerdings das Kopfgeldsystem. Mit jedem Abschuss, den Sie erzielen, steigt die Belohnung, die Ihre Gegner bekommen, wenn sie Sie in die ewigen Jagdgründe schicken. Auf diese Weise verdienen sich die Spieler immer mehr Geld. Wofür das benötigt wird, verheimlicht Techland. Wir gehen aber davon aus, dass Sie sich so auf Dauer bessere Waffen zulegen. Klingt alles wunderbar, nur einen Koop-Modus vermissen wir. Den soll es ganz sicher nicht geben. ❑

ERSTEINDRUCK
Sebastian Weber



Call of Juarez hat mich 2006 überrascht. Die Western-Atmosphäre war gut eingefangen und die Geschichte mit ihren Wendungen über die gesamte Zeit hinweg fesselnd. Einzig die Passagen mit Billy haben mich einige Nerven gekostet. Froh bin ich deshalb, dass Techland die Kritikpunkte des Vorgängers ausräumen will. Was die Entwickler bisher versprechen, klingt schon mal überzeugend.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Techland**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2. Quartal 2009**

NEBELWIRKUNG | Es ist schwierig, in den düsteren und verqualmten Gängen des Geheimlabors die Widersacher zu erkennen.

Scorpion: Disfigured

Von: Dennis Blumenthal

Eine Prise Action, ein Hauch Weltuntergang und ein paar Tropfen Horror – die Mischung könnte schmecken!

Das Erstlingswerk des ukrainischen Entwicklers B-Cool Interactive präsentiert sich als reinrassiger Ego-Shooter, der bewusst nicht mit Top-Titeln wie **Crysis** konkurrieren, sondern lineare, aber dafür äußerst spannende Action als Zeitvertreib bieten will.

Zur Handlung: Im Jahr 2048 liegen große Teile der Welt nach einem globalen Religionskrieg in Schutt und Asche. In diesen schweren Zeiten schicken die USA einen Geheimagenten ins zerstörte Bosnien – Sie. Ihr Auftrag: in einer Laboranlage nach dem Rechten sehen. Dort wird scheinbar ein Virus entwickelt, der Menschen in willenlose religiöse Selbstmörder verwandelt. **Scorpion** präsentiert sich als düsterer Horror-Shooter mit Anleihen bei **S.T.A.L.K.E.R.**, **F.E.A.R.** und **Bioshock**. An bestimmten Stellen im Spiel erklingt die Stimme des Protagonisten und erzählt die Handlung rückblickend von einem späteren Zeitpunkt – so cool wie bei einem Film noir. Zudem stoßen Sie in der geheimen Anlage immer wieder auf Aufzeichnungen und erhalten Funksprüche von einer Verbündeten – einer Wissenschaftlerin, die aus dem Labor fliehen konnte. So tasten Sie sich Stück für Stück durch den dunklen Komplex und seine düstere Geschichte und bringen Licht in die seltsamen Vorgänge.

Wie in jedem vernünftigen Ego-Shooter stellen sich Ihnen auch hier eine Menge Gegner in den Weg, etwa die bereits erwähnten religiösen Fanatiker. Diese furchtbar entstellten Widersacher halten Sie sich mithilfe von zehn aufrüstbaren Waffen, etwa Schrotflinte, Pistole und Maschinengewehr, und diversen erlernbaren Psi-Fähigkei-


EINER GEGEN ALLE | Gleich vier Sicherheitskräfte nehmen den Helden aufs Korn.


KOMMUNIKATIV | Eine ehemalige Wissenschaftlerin der Laboranlage meldet sich per Funk.

TUNNELBLICK | Hier macht die Spielfigur dank ihrer Psi-Kräfte von dem Zeitlupeneffekt Gebrauch.

▲ **ENTFLAMMT** | Ein brennender Gegner bedroht den Spieler aus unmittelbarer Nähe.

◀ **SCHARFSCHÜTZE** | Mithilfe eines Zielfernrohrs bekämpfen Sie Ihre Feinde aus einer sicheren Distanz.

▶ **EINGETRETEN** | Sie rücken Ihren Widersachern auch mit Nahkampfangriffen zu Leibe.

9

ten effizient vom Leib. Da Ihr Recke nur drei Schießprügel gleichzeitig dabeihaben kann, muss er sich häufig situationsbedingt für eine sinnvolle Feuerkraft-Kombination entscheiden. Das bringt eine taktische Komponente in den doch recht geradlinigen Ego-Shooter.

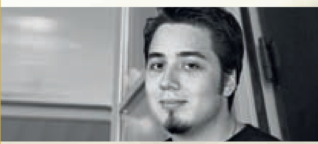
Für jeden besiegten Widersacher gibt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fertigkeiten ausbauen und Knarren verbessern. So erlernt Ihr Held beispielsweise die Telekinese, den Psi-Schock oder die Fähigkeit, mittels Gedankenkontrolle aus einem Feind einen Mitstreiter zu machen. Ein Röntgenblick sowie ein Zeitlupeneffekt gehören ebenfalls zum Agenten-Repertoire.

Ähnlich wie in Crysis verfügt der Spieler auch bei **Scorpion: Disfigured** über einen speziellen Kampfanzug. Diese Kluft ist sein zentrales Instrument. Damit verbessert und modifiziert er seine Waffen, verwaltet aber auch seine Psi-Fähigkeiten. Glaubt man den Entwicklern, ist der Gebrauch dieser Fähigkeiten dringend vonnöten, um überhaupt eine Chance gegen die mächtige künstliche Intelligenz zu haben. Es gäbe keine programmierten Ereignisse, das Verhalten der Gegner resultiere zu 100 Prozent aus den Aktionen des Spielers und stelle somit eine echte Herausforderung dar, so die Macher. Klingt vielversprechend – jetzt müssen wir nur noch abwarten, ob es auch stimmt.

Was wir bisher von **Scorpion: Disfigured** gesehen haben, lässt auf einen guten, wenn nicht gar sehr guten Ego-Shooter hoffen. Zugegeben, einiges klingt nicht besonders frisch, etwa die linearen Levels, die Standard-Waffen oder der Kampfanzug. Aber man muss das Rad ja nicht immer neu erfinden. Was das Spiel schlussendlich taugt, berichten wir voraussichtlich in unserem Test in einer der nächsten Ausgaben. ❑

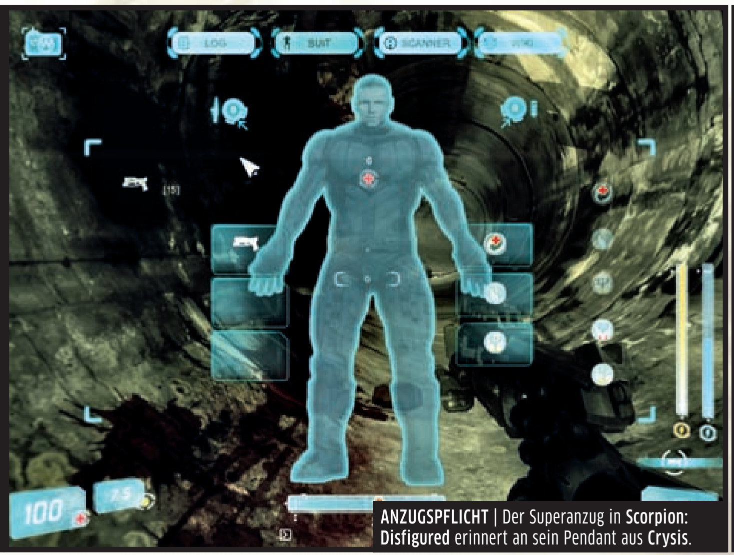
ERSTEINDRUCK

Dennis Blumenthal



Spiele aus der ehemaligen UdSSR erregen im Vorfeld häufig viel Aufmerksamkeit, erfüllen manchmal aber nicht alle Erwartungen. Man denke da nur an die beiden **S.T.A.L.K.E.R.**-Teile. Deshalb bewahre ich auch bei **Scorpion** ein bisschen Skepsis, auch wenn hier die Zeichen für einen spannenden und actionreichen Ego-Shooter bisher gut stehen.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **B-Cool Interactive**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **30. März 2009**



ANZUGSPFLICHT | Der Superanzug in **Scorpion: Disfigured** erinnert an sein Pendant aus **Crysis**.



GRUPPENINTELLIGENZ | Die Macher versprechen eine hohe künstliche Intelligenz der Gegner. Ob die Widersacher wirklich so clever sind, wird das fertige Spiel zeigen.



DAS GESETZ DER STRASSE | Mit Worten kommt man als Mafioso nicht weit, also drücken Ihnen die Entwickler ein ganzes Arsenal schlagkräftiger Wummen für die vielen Schießereien in die Hand.

Mafia 2

Von: Michael Grill

Ein gewisser Herr Bellic kann sich warm anziehen: Die Mafia ist im Anmarsch – und macht Ernst!

Schon bei der ersten Ankündigung zu Mafia 2 vor gut einem Jahr haben wir festgestellt, dass Mafiosi coole Schweine sind. Ergo wäre dieser Job eigentlich genau das Richtige für uns! Diese Jungs haben keine Probleme, sie lösen selbige. Macht ein Geschäftspartner Stress, schicken sie nicht einfach einen netten Beschwerdebrief. Sie schicken einen netten Beschwerdebrief mit dem Finger der Schwester (Hinweis am Rande: nicht der Finger der eigenen Schwester, sondern der des Geschäftspartners). Nachdem diese Praxis jedoch nicht gänzlich mit den Gesetzen des deutschen Rechtsstaats vereinbar ist, wählen wir lieber das virtuelle Gangster-Dasein. Und da wären wir schon beim Thema.

Wäre die Optik von Mafia nicht mittlerweile böse angestaubt, es liefe noch immer auf unseren Rechnern. Umso mehr freuen wir uns also über den Nachfolger des über zwei Millionen Mal verkauften Meisterwerkes, das anno 2002 auf unseren Platten aufschlug. Der frisch erschienene Vorschau-Film tut dieser Euphorie keinen Abbruch, ganz im Gegenteil: In dem Trailer sehen wir Spielheld Vito in einer Kirche, wie er mit seiner Mutter zur Beichte geht. Nach den scheinbar reuevollen Worten „Segnen Sie mich, Vater, denn ich habe gesündigt“ kriegen wir in rasanten Bildern vorgesetzt, was Vito damit meint. Zu den Klängen von Little Richards „Long Tall Sally“ bestaunen wir waghalsige Verfolgungsjagden, wilde Prügelorgien, spektakuläre Schießereien – kurz: alles, was den gemeinen Action-Liebhaber begeistert.

Sie haben keine Ahnung, worum es bei Mafia 2 überhaupt geht? Kein Problem, wir erleuchten Sie: Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Italo-Amerikaners Vito, der aus der Armee heimkehrt und ein bisschen beim Familienkrieg mitmischen will. Natürlich starten Sie als kleiner Fisch und müssen sich langsam die Karriereleiter bei der Mafia nach oben prügeln, schießen und erpressen. Aus der Verfolgerperspektive scheuchen Sie Vito durch den 16 Quadratkilometer großen New-York-Verschnitt namens Empire City und lassen dabei ganz im Stil von Grand Theft Auto 4 ordentlich die Sau beziehungsweise den Mafioso raus. Auf dem Terminplan steht so ziemlich alles, was das Gangster-Handwerk hergibt – von den im Trailer gezeigten Schlägereien über die im Trailer gezeigten Schießereien bis hin zu den im Trailer gezeigten Verfolgungsjagden. Und genau das war das Stichwort.

Mitte des 20. Jahrhunderts waren Abgasnormen und CO_2-Emissionen nicht unbedingt das bestimmende Thema der Medien. Der Grundgedanke dieser goldenen Zeiten war „Hubraum statt Wohnraum“ – und genau das wird auch im Spiel perfekt eingefangen (mehr Info zu diesem Thema im „Rad-Kasten“). Und wenn wir schon bei Autos sind: Die Entwickler von 2K Czech haben sich einen großen Kritikpunkt des ersten Teils zu Herzen genommen und spendieren uns eine realistischere – aber auch anspruchsvollere – Steuerung. Sie dürfen also schwer damit rechnen, dass Sie in hektischen Verfolgungsjagden mit der Polizei oder anderen Verbrechern des Öfteren in einer Hausmauer parken. Damit aber auch das mächtig Spaß macht, gibt's ein traumhaftes Schadensmodell gratis dazu. Freude!


LA VITA È BELLA | Vitos bester Kumpel Joe ist ein Lebemann und weiß, was Spaß macht ...


ÜBERREDUNGSKÜNSTE | Die Mafia ist kein Kindergarten – das muss auch dieser Mann feststellen.


ES WERDE LICHT | Die Licht- und Schatteneffekte von **Mafia 2** sehen bis jetzt fantastisch aus.


FOLGEN SIE DEM WAGEN! | Natürlich stehen auch wieder rasante Verfolgungsjagden auf dem Plan.

Im Gegensatz zu Grand Theft Auto 4 sind Sie in Mafia 2 selten alleine unterwegs. Die Mafia ist ein Familienbetrieb, also löst man Probleme auch gemeinsam. Fast die ganze Zeit ist Ihr bester Kumpel Joe – ein richtiger Lebemann mit einem Faible für Gewalt und scharfe Frauen – an Ihrer Seite, einer von vielen toll inszenierten und vielschichtigen Charakteren. Kamen die Verbrecher schon im ersten Teil durch und durch glaubwürdig rüber, dürfen wir uns im kommenden Streich wohl über eine Heerschar unterschiedlichster Typen ganz im Stile von Martin Scorseses Goodfellas freuen – mit jeder Menge bitterbösen Witzen. Tomas Hrebicek, Lead-Animator von 2K Czech, zu diesem Thema: „Ich möchte betonen, dass schwarzer Humor ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist. Aber es wird sicher keine Komödie. Die vielschichtige Story des Titels fängt diese authentische Mafia-Atmosphäre und die starken Emotionen perfekt ein. Ich kann die Reaktionen der ersten Spieler kaum erwarten!" Wir auch nicht, lieber Tomas. Vor allem unsere eigenen!

Um nochmals zum Trailer zurückzukommen: Das Teil wurde komplett in Spielgrafik erstellt – so wie die knapp zwei Stunden Filmschnipsel im fertigen Spiel. Rein optisch rollt da also eine echte Bombe auf uns zu: gestochen scharfe Texturen, fantastische Lichteffekte, dynamische Schatten und das angesprochene Schadensmodell der Autos – da dürfte es ziemlich wenig zu meckern geben. Selbiges gilt für die Sprachausgabe, die schon im ersten Teil an Glaubwürdigkeit kaum zu überbieten war. Auch wenn ein gewisser Herr Bellic bis jetzt über so ziemlich jede Konkurrenz erhaben war, ab Herbst 2009 muss sich der grimmige Serbe aus Liberty City wohl ziemlich warm anziehen. ❑

ERSTEINDRUCK

Michael Grill



Ich liebe die Mafia – zumindest was Spiele betrifft. Schon der erste Teil war ein richtiges Meisterwerk und fesselte Wochen vor den Rechner. Und wie es scheint, kann 2K Games nochmals nachlegen. Fantastische Optik, tolle Charaktere, fesselnde Handlung und natürlich jede Menge Spielspaß – wenn alles klarläuft, ist **Mafia 2** wohl ein heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres"!

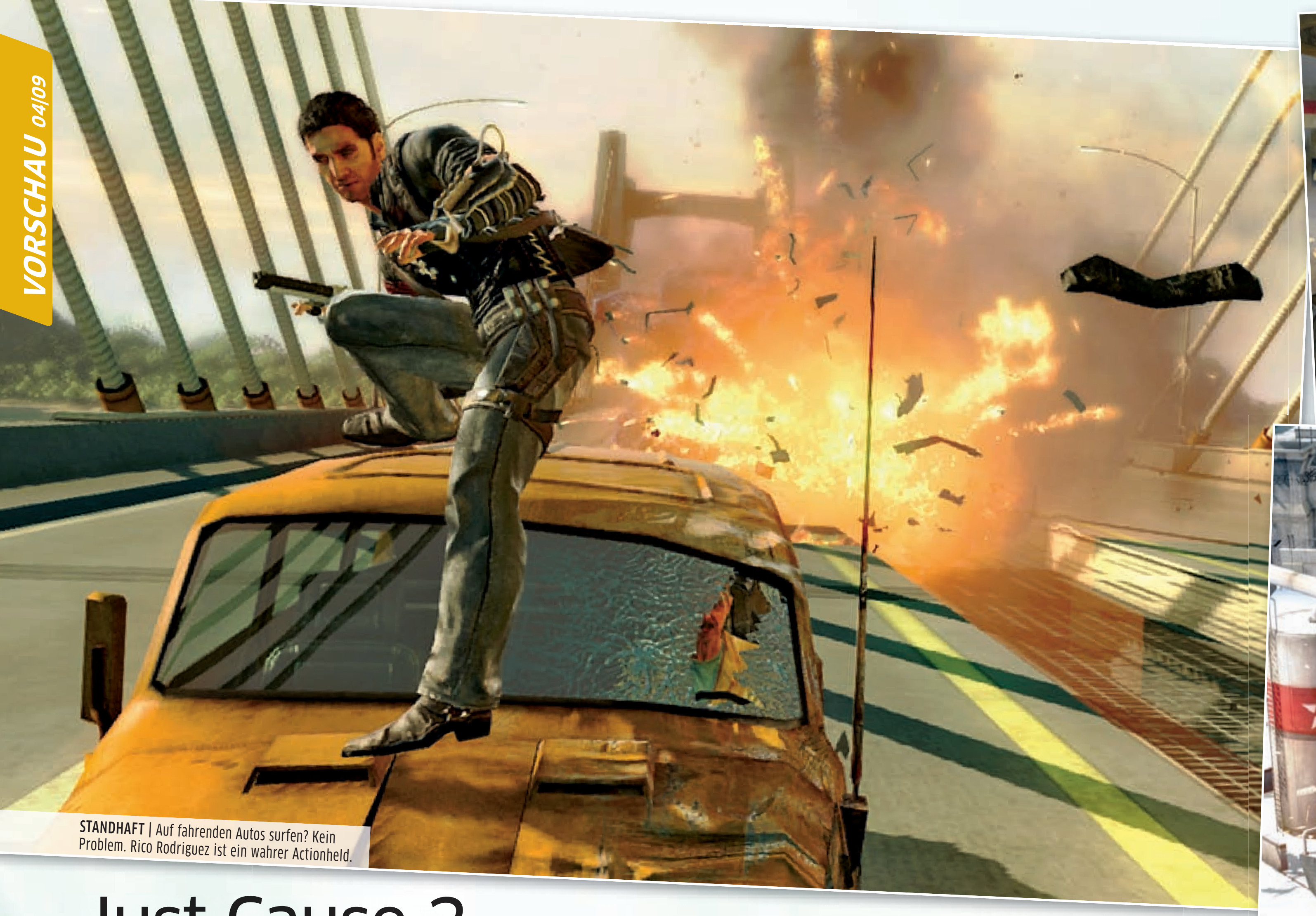
GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **2K Czech**
ANBIETER: **2K Games**
TERMIN: **Herbst 2009**

DER RAD-KASTEN

Die 1950er-Jahre ohne heiße Schlitten wären einfach nicht dasselbe. Das wissen auch die Jungs von 2K Czech.

Schon im ersten Teil spielten coole Autos eine wichtige Rolle – für **Mafia 2** gilt natürlich selbiges! Der Titel kommt nicht nur mit einem ganzen Fuhrpark grandioser Schlitten im Stil der 1940er/1950er daher, sondern packt auch ein fabulöses Schadensmodell mit dazu. Wir freuen uns jetzt schon auf rasante Verfolgungsjagden durch Empire City. Vollgas!





STANDHAFT | Auf fahrenden Autos surfen? Kein Problem. Rico Rodriguez ist ein wahrer Actionheld.

Just Cause 2

Von: Sebastian Thöing

Sie lieben überzogene Action-Filme? Dann sind Sie hier genau richtig!

BESSER MACHEN

Just Cause erhielt in der PC Games 11/06 eine Wertung von 78 %. Daran sollten die Entwickler für Teil 2 arbeiten:

Die schwammige Fahrzeugsteuerung des Vorgängers bedarf einer Überarbeitung. Darüber hinaus führten aufpoppende Fahrzeuge viel zu oft zum ungewollten Ableben. Die KI war dumm und warf mit Handgranaten nur so um sich. Schlecht, wenn Sie in der Nähe standen. Außerdem wäre eine packende Story genauso wünschenswert wie bessere Kontrollpunkte.

Sie sind Rico Rodriguez. Sie sind ein Actionheld. Und wie gelangt ein solcher an seine Missionen? Ganz einfach: mit einem Auto, einem Düsenjet und einem Fallschirm.

Auf offener Straße überfallen Sie einen Pick-up. Den Fahrer befördern Sie nach draußen, Sie übernehmen die Kontrolle über den Wagen. Mit Vollgas rasen Sie nun auf eine Brücke zu, durchbrechen die Straßenbegrenzung und stürzen in die Tiefe. Im letzten Moment springen Sie aus dem Auto und öffnen den Fallschirm. Behände landen Sie auf einem Flugfeld. Dort hüpfen Sie auf einen gerade startenden Jet und steigen, auf ihm stehend, empor in die Luft. Kurz nach dem Start öffnen Sie das Cockpit, werfen den Piloten raus und schwingen sich hinter den Steuerknüppel. Wenig später setzen Sie zum Anflug an – auf einen Strand. Sie springen hinaus und landen via Fallschirm im Sand. Wenige Meter weiter zerschellt die Maschine an Felsen. Unbeeindruckt von Ihrem Vorgehen, übergeben Ihnen zwei Nichtspielercharaktere einen Auftrag.

Was sich spektakulär anhört, sieht ebenso aus. Angetrieben von einer erweiterten Avalanche-Engine, zaubert **Just Cause 2** eine atemberaubende Weitsicht und detaillierte Umgebungen auf den Bildschirm. Lediglich an wenigen Stellen merkt man der uns gezeigten Version noch ihren Alpha-Status an. Hier und da existieren Texturen, die nicht der übrigen Qualität entsprechen, noch der Überarbeitung bedürfen. Hinzu kommt ein von den virtuellen Wolken beeinflusstes dynamisches Wettersystem, das neben Sonnenschein und Regen auch Schnee und tropische Stürme kennt. Ebenfalls mit dabei: ein Tag-Nacht-Zyklus, der besonders auf Bergen eindrucksvoll erscheint. Wenn die Nacht hereinbricht und Sie von einem schneebedeckten Hügel hinab ins Tal blicken, sehen Sie leuchtende Flecken auf der Erde. Es ist die Beleuchtung der Häuser in den Dörfern und Städten. Damit nicht genug, denn während Sie in **Just Cause** lediglich in tropischen Gefilden unterwegs waren, bietet Panau, die rund 1.000 km² große Insel von **Just Cause 2,** neue Klimazonen. Ihre Missionen erledigen Sie im Dschungel, in der Wüste oder auf verschneiten Berghängen.

Doch nicht nur die Grafik, auch die Animationen erfahren eine Überarbeitung. So sieht der Held, bekannt aus **Just Cause**, zwar immer noch so ähnlich wie im Vorgänger aus, er bewegt sich jedoch geschmeidiger. Ebenso soll das Handling der im Spiel verfügbaren Fahrzeuge eingängiger werden – ein ausgebessertes Manko des ersten Teils? Ob's stimmt, können wir derzeit nicht sagen, schließlich durften wir nicht selbst Hand anlegen.

Ein erweitertes Feature: der Greifhaken, Markenzeichen des Vorgängers. War sein Einsatz bislang begrenzt, packt er nun zu, wo Sie wollen. Ob auf der Erde, an Häusern, Autos oder gar Gegnern. Mit dem verbesserten Gadget greifen Sie jetzt Feinde an, ziehen sie

ZERSTÖRT | Mit genügend Feuerkraft jagen Sie nahezu jedes Gebäude in die Luft.

BERSTENDE SCHEIBEN | Jedes Vehikel verfügt über ein detailliertes Schadensmodell.

LUFTIG | Unrealistisch, aber unterhaltsam. Piloten holen Sie im Flug aus dem Cockpit.

HEISS | Explosionen sehen grandios aus. Vorsicht vor herumfliegenden Trümmern!

zu sich hin und entledigen sich ihrer im Nahkampf. Oder Sie hängen den Kontrahenten einfach auf: Mit einem Schuss krallen Sie den Bösewicht. Zielen Sie dann zum Beispiel auf das Dach einer Tankstelle und drücken Sie erneut ab. Sekundenbruchteile später baumelt er dort – sehr makaber. Noch fieser: Zielen Sie auf ein sich bewegendes Auto oder Flugzeug, schleift es den Feind am Haken hängend hinter sich her. Gleich zwei lästige Fliegen im Weg? Mit nur wenigen Klicks binden Sie die Schergen zusammen und erledigen so beide auf einmal.

Dem Spielprinzip bleiben die schwedischen Entwickler treu. Sie unterstützen revolutionäre Gruppen, um Chaos auf Panau zu stiften. Je mehr Sie zerstören, desto größer wird Ihr Einflussbereich und neue Stützpunkte, Verbündete und Missionen werden freigeschaltet. Ihr oberstes Ziel: Befreien Sie das Eiland vom tyrannischen Diktator Baby Panay. Hört sich nicht sonderlich innovativ an. Die Entwickler versprechen allerdings eine dramatische Geschichte mit explosivem Ende. Nur das übliche Pressegeschwafel? Noch lässt sich das nicht überprüfen.

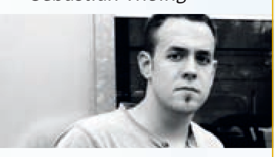
Damit Sie dem Regenten nicht mit blanken Fäusten gegenüberstehen, greifen Sie auf ein umfassendes Waffenarsenal zurück. Egal ob Ein- oder Zweihandwaffen, Raketen- oder Granatwerfer, Sprengstoff oder auf Fahrzeugen stationierte Maschinengewehre. Hinzu kommt das sogenannte „Heat-System“: Durch Erfahrungspunkte verstärken Sie Ricos Fähigkeiten und Waffen. Letztere können Sie auf dem Schwarzmarkt verkaufen oder modifizieren lassen.

Zurück zur Mission. Sie sollen eine Frau, festgehalten auf einem Fabrikgelände oberhalb des zugefrorenen Bergsees, aus den Fängen der Gegner befreien. Kurzerhand schnappen Sie sich den – ganz zufällig – nebenstehenden Helikopter und starten die Rotoren. Wenig später schweben Sie über Wälder und Hügel hinauf zum Ziel. Vor Ort müssen Sie zwei Funktürme zerstören, um den Weg zur Geisel freizumachen. Währenddessen beharken Sie zwei Hubschrauber. Mit dem MG Ihres Helis holen Sie beide vom Himmel, lassen die Türme ineinanderfallen, fliegen zum nun freien Eingang, gelegen an einer steilen Bergwand, landen und steigen aus. Schon vorbei?

Das wäre zu einfach. Plötzlich tauchen Ninjas hinter Ihnen auf, wieselflinke Gegner, die mit Rauchgranaten arbeiten, um Sie zu verwirren. Als die Martial-Arts-Künstler am Boden liegen, startet eine Zwischensequenz. Ein riesiges U-Boot durchbricht die vereiste Oberfläche des Bergsees. Gleichzeitig fahren drei Jeeps an. Deren Ziel: der stählerne Sarg. Deren Fracht: die Geisel. Todesmutig stürzen Sie sich hinab. Kurz vor dem Eis geht der Fallschirm auf. Mit einem gekonnten Sprung landen Sie auf einem der Fahrzeuge. Ein Gegner lehnt sich hinaus, versucht Sie mit Waffengewalt loszuwerden. Sie sind schneller. Der Greifhaken schnappt zu, der Bösewicht stirbt. Sie springen auf den nächsten Wagen – in ihm sitzt besagte Dame. Sie übernehmen das Lenkrad und entledigen sich des übrigen Jeeps. Ein verbündeter Helikopter naht, rettet Sie und die Geisel. Mission erledigt. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Thöing



Als die Entwickler **Just Cause 2** zum ersten Mal auf einer Kinoleinwand präsentierten, vergaß ich fast, mir Notizen für die Vorschau zu machen. Ich war baff: „Das sieht ja wirklich so wie auf den ersten Screenshots aus“, dachte ich. Die Action funktioniert, die Insel ist riesig. Bis zu 100 Stunden Spielspaß versprach man mir, Nebenmissionen eingeschlossen. Fehler aus Teil 1 wolle man nicht wiederholen.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Avalanche Studios**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **4. Quartal 2009**

GUTE AUSSICHT | Angeblich soll Sean Devlin sich in einem Pariser Bordell verstecken.

Saboteur

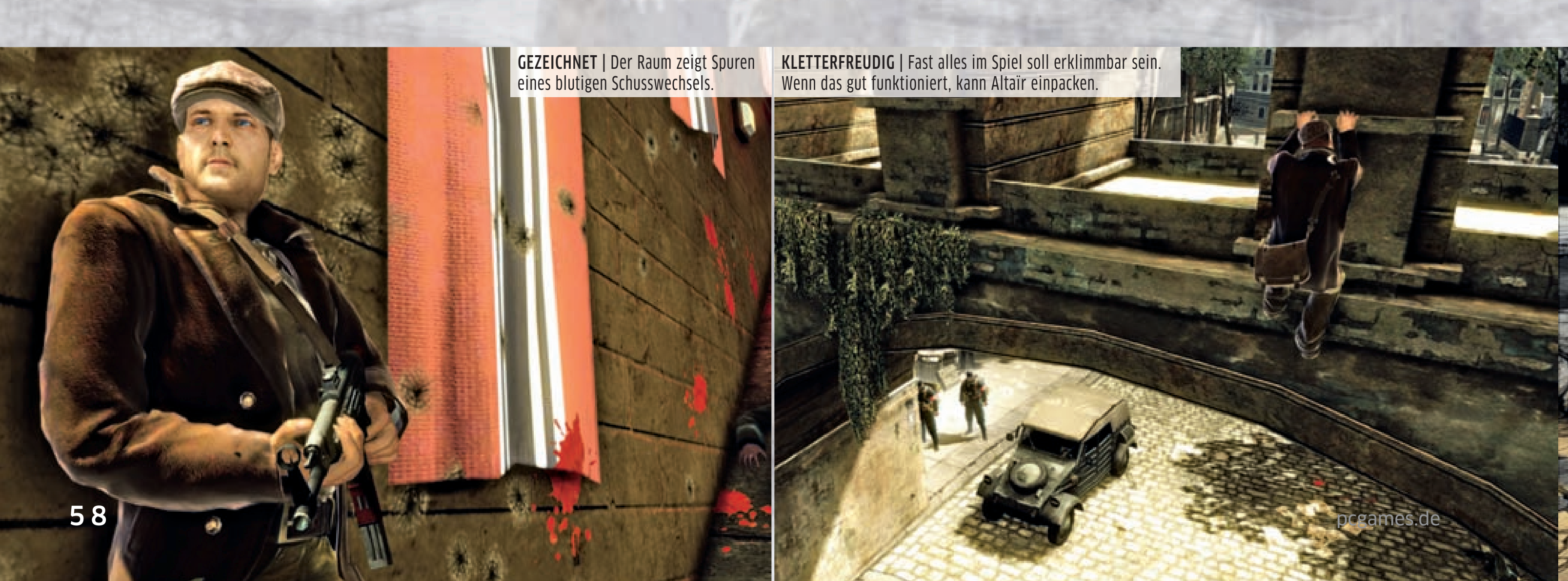
Von: Jürgen Krauß

Ein irischer Rennfahrer macht Jagd auf deutsche Besatzungstruppen in Frankreich. Na, das kann ja heiter werden ...

Wir schreiben das Jahr 1940. Frankreich ist fest in deutscher Hand, der Widerstand zieht sich in den Untergrund zurück. Es scheint an der Zeit für einen echten Helden, einen Kerl, der die Deutschen in die Schranken weist, einen weißen Ritter in schillernder Rüstung, kurzum: einen irischen Rennfahrer. Ja, Sie haben richtig gelesen, einen Rennfahrer. Machen Sie sich bereit für die abenteuerliche Geschichte des Sean Devlin ...

Protagonist Sean Devlin ist Ire – und ein bisschen irre ist er auch. Die Hobbys des auf dem real existierenden Widerständler William Grover-Williams basierenden Spielehelden: Faustkämpfe, Fallschirmspringen, Autorennen und ganz allgemein Stunts jeglicher Art. Scheinbar zufällig gerät er in die Wirren des Zweiten Weltkriegs, genauer gesagt: Seine Kumpels fallen den Nazis zum Opfer. Und das mag Sean Devlin ganz und gar nicht auf sich beruhen lassen. Seine Geschichte ist also kein Helden-Epos, sondern eine ausgewachsene Rache-Story.

Was wir in einigen – in Deutschland aufgrund von verfassungsfeindlichen Symbolen in der Form wohl niemals erscheinenden – Vorschauvideos gesehen haben, lässt wenig Raum für Spekulationen: **Saboteur** wird ein Schleichspiel mit massiver Action, einer offenen Spielwelt und Autorennen. Wie die Pandemic Studios (**Der Herr**



GEZEICHNET | Der Raum zeigt Spuren eines blutigen Schusswechsels.

KLETTERFREUDIG | Fast alles im Spiel soll erklimmbar sein. Wenn das gut funktioniert, kann Altaïr einpacken.

BUNT FÜRS LEBEN | Der Wechsel zwischen Graustufen und stimmungsvoller Farbgebung sorgt für eine äußerst interessante Optik.

SPRENGMEISTER | Laut Pandemic soll Sean Devlin für seine Sabotageaktionen allerlei explosive Helferlein in die Finger bekommen.

der Ringe: Die Eroberung) das alles spielspaßbringend unter einen Hut packen wollen, ist uns zwar noch schleierhaft, aber das Konzept klingt schon mal interessant.

„Hey, machen wir doch ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg!“ – „Gute Idee! Weiß jemand, wie es zu der Zeit aussah?“ – „Ich hab da so ein Guido-Knopp-Video gesehen, da war alles Schwarz-Weiß.“ – „Okay, dann machen wir's auch so.“ So ungefähr stellen wir uns das erste Konzeptmeeting zu Saboteur vor, denn auch im Spiel werden Sie vergleichsweise wenig Farbe auf den Schirm bekommen. So tingeln Sie durch das nach Entwicklerangaben ziemlich akkurat nachgebaute, aber in Schwarz-Weiß gehaltene Paris der 1940er-Jahre. Das ist jedoch nur die halbe Wahrheit: Befreien Sie ein Gebiet von den deutschen Besatzern, kehren die Farben dorthin zurück – ein augenschmerzender Gegensatz, denn von Realitätsnähe ist die stilisierte Kolorierung noch immer weit entfernt. Glaubt man dem gezeigten Bildmaterial, ist das aber gut so: Der Stil ist gewagt, aber frisch, die Inszenierung dezent abgedreht.
Mit den Farben kehrt auch das Leben auf die Straßen zurück: Die französischen Widerständler stürmen aus ihren Untergrundverstecken auf die Straßen, jubeln ihrem irischen Befreier zu und feuern ihn bei weiteren

FREI NACH VORLAGE

Widerständler, Rennfahrer, Saboteur – Devlins Biografie ist gar nicht so weit hergeholt ...

Sean Devlin, der Protagonist von **Saboteur**, basiert auf dem real existierenden Widerständler William Grover-Williams. 1903 in einem Vorort von Paris geboren, wuchs jener „W Williams“ zweisprachig auf, was ihm nach Kriegsbeginn schnell einen Agentenposten bei der britischen Special Operations Executive (SOE) einbrachte. Im Auftrag der SOE etablierte er in Frankreich das Terror-Netzwerk Chestnut, woraufhin er 1943 von den Deutschen ins Konzentrationslager Sachsenhausen deportiert wurde. Zwei Jahre später exekutierten ihn die Nazis.

Vor dem Krieg führte William Grover-Williams ein abenteuerliches und vor allem rasantes Leben: Als Rennfahrer gewann der Franco-Brite an Bord eines Bugatti 1928 und 1929 den französischen Grand Prix, 1929 den Grand Prix von Monaco und 1931 den belgischen Grand Prix in Spa.



ZUM SCHIESSEN! | Sean ist eher ein Schleicher und Prügler – er ist sich aber auch nicht zu schade, eine Knarre zu benutzen.



ÜBERRASCHUNG | Von hinten anschleichen, zuschlagen und schnell wieder die Düse machen – das sind Seans Stärken.

Scharmützeln mit den bösen Deutschen an. Das kreative Farbenspiel dient aber nicht nur der stimmungsvollen Darstellung der französischen Pixelhauptstadt, sondern soll den Spielern auch Hilfestellung in Sachen Angriffstaktiken geben: Im farblosen Paris sind eher Schleichen und die namensgebenden Sabotageakte angesagt, in der bunten Version darf man – die Widerständler im Rücken wissend – ruhig mal auffällig durch die Gassen rennen und den starken Mann markieren. In einem Faktenblatt zum Spiel versprechen uns die Macher, dass uns bei Sabotageakten eine „große Reihe an Sprengmitteln" zur Verfügung stehen wird, außerdem sollen zahlreiche Waffen und Fahrzeuge ihren Weg ins Spiel finden. Apropos Fahrzeuge: Ganz im **GTA**-Stil knackt Sean Devlin jedes Vehikel in Sekundenschnelle und düst damit zum nächsten Anschlagsziel. Klapprige Rostlauben, historische Rennwagen und sogar deutsche Panzer – der motorsportaffine Ire klemmt sich hinters Steuer von allem, was Räder oder Ketten hat.

Konfrontationen mit den deutschen Besatzungsmächten laufen unterschiedlich ab: Schusswaffen mit großer Reichweite und ein automatisches Deckungssystem ermöglichen recht gefahrlos Feuergefechte auf große Distanz; eine attraktiv klingende Nahkampfmechanik mit aufwertbaren Perks („Charakter-Boni", die die Werte des Protagonisten verbessern oder ihm neue Fertigkeiten verpassen) sorgt für Spaß, wenn Sie Ihren Gegnern direkt gegenüberstehen. Alternativ bleiben Ihnen

INTERVIEW MIT TREY WATKINS

„... wie die Spieler letztendlich vorgehen, bleibt ihnen überlassen."

PC Games: Du hast genau 23 Worte, um unseren Lesern zu erklären, worum es bei **Saboteur** geht.

Trey Watkins: **Saboteur** ist ein Offene-Welt-Spiel, angesiedelt im besetzten Frankreich im Zweiten Weltkrieg, das Stil und Action verbindet, um die Geschichte von Sean Devlin zu erzählen. Yeah, das waren 24!



Trey Watkins, Direktor von **Saboteur**, stand uns leider nicht für ein Foto zur Verfügung.

PC Games: Stichwort „offene Spielwelt": Dürfen wir uns in der Welt frei bewegen und tun und lassen, was wir wollen – so wie in **GTA 4**?

Trey Watkins: Ihr werdet in der Lage sein, euch frei durch die Spielwelt, also von der deutschen Grenze im Osten bis hin zur französischen Atlantikküste im Westen, zu bewegen. Wir haben viel Arbeit investiert, das Paris der 1940er-Jahre architektonisch und stilistisch so realitätsnah wie möglich nachzubauen.

PC Games: Was hat es mit diesem Schwarz-Weiß-Stil auf sich?

Trey Watkins: Abgesehen davon, dass etwa 85 % unserer Teammitglieder farbenblind sind, haben wir herausgefunden, dass wir massiv Festplattenplatz sparen, wenn wir nur Graustufen-Texturen verwenden. Aber mal im Ernst: Wir benutzen Farben auf eine stilisierende Weise, sodass die Welt den Einfluss unseres Helden widerspiegelt. Es war viel Arbeit, aber wir sind stolz, wie wir es hinbekommen haben, die brutale, schwarz-weiße Farbgebung der Besatzung in die luxuriöse Farbenvielfalt der Rache übergehen zu lassen. [Anm. d. Red.: Keine Bange, wir haben es auch nicht verstanden ...]

PC Games: Wie sieht es mit den Waffen aus? Mit welchen Mitteln geht ein irischer Rennfahrer auf Nazi-Jagd?

Trey Watkins: Ihr werdet all das vorfinden, was man gemeinhin von einem Spiel erwartet, das in den 1940ern angesiedelt ist. Die verfügbare Technik ist bodenständig – aber die Bandbreite an Waffen ist trotzdem groß. Alles, was ihr seht, könnt ihr auch benutzen.

PC Games: In einem Trailer haben wir gesehen, dass wir auch mit Fahrzeugen durch die Gegend kurven dürfen. Was erwartet die Spieler genau?

Trey Watkins: Wir haben zahlreiche Fahrzeuge im Spiel und wir haben sehr viel Zeit damit zugebracht, die Autos jener Zeit so anzupassen, dass es Spaß macht, damit sowohl durch die engen Gassen von Paris als auch über holprige Landstraßen zu düsen.

PC Games: In den Trailern sieht **Saboteur** ziemlich brutal aus. Abgesehen davon, dass ihr die Hakenkreuze entfernt: Inwieweit wird sich die deutsche von der internationalen Fassung unterscheiden?

Trey Watkins: Wir arbeiten eng mit unserem deutschen Vertriebsteam zusammen, um sicherzustellen, dass wir da keine Probleme bekommen. Im Moment ist es aber noch zu früh, um zu sagen, ob wir für Deutschland oder andere Nationen eigene Versionen veröffentlichen werden oder nicht.

PC Games: Verbringt der **Saboteur**-Spieler mehr Zeit mit Schießen oder mit Faustkämpfen? Oder liegt der Fokus gar auf Autofahrten?

Trey Watkins: **Saboteur** ist ein astreiner Actiontitel; es vereint all diese sowie ein paar andere Aspekte und liefert den Spielern so eine wahrlich heldenhafte Erfahrung. Wie der Name suggeriert, stehen Sabotage-Akte und Schleicheinlagen an der Tagesordnung, wie die Spieler letztendlich aber vorgehen, bleibt ihnen überlassen.

PC Games: Irgendwelche Pläne für einen Mehrspielermodus?

Trey Watkins Wir haben bislang noch keinen Mehrspielermodus angekündigt.



BESETZT | Das besetzte Paris wirkt traurig – doch nur so lange, bis wir mit den Nazis fertig sind.

auch Schleichattacken oder Sie gehen gleich mit einem der vielen Vehikel auf Ihre Widersacher los. Laut Pandemic wird Saboteur Sie hier und da mal in die richtige Richtung schubsen, wie Sie aber dorthin kommen, bleibt Ihnen überlassen.

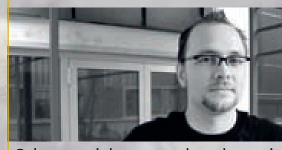
Auch soll dem Helden in allen anderen Belangen viel Entscheidungsfreiheit gewährt werden: Das virtuell nachgebaute Paris wird angeblich sehr großzügig begehbar sein – inklusive Dächern, Türmen und was sonst noch alles so herumsteht. Ob Devlin beim Besteigen des Eiffelturms ähnliche Kletterqualitäten an den Tag legt wie Altaïr (Assassin's Creed) oder gar so flüssig wie Faith (Mirror's Edge) die Wände hochgeht, bleibt wie so oft abzuwarten – wir schätzen aber einfach mal, dass der Ire einen Tick gemächlicher zu Werke gehen wird.

Fassen wir mal zusammen: Ein irischer Rennfahrer mit Stuntman-Qualitäten verprügelt aus Rache deutsche Nazis in einem wenig farbenfrohen Paris (inklusive Umland). Das klingt tatsächlich ein klitzekleines bisschen absurd, bringt aber möglicherweise ausreichend frischen Wind mit, um den ziemlich ausgelutschten Zweiter-Weltkriegs-Hintergrund ein weiteres Mal interessant werden zu lassen. Vermutlich aus Gründen der Zielgruppenerweiterung spendierten die Macher auch großzügig weibliche Rundungen: Held Devlin soll – zumindest zeitweise – in einem Bordell Unterschlupf suchen. Screenshots und die bereits erwähnten Trailer bestätigen das: Es wird wohl viel nackte Haut über die Bildschirme flimmern.

Das Projekt klingt ziemlich ehrgeizig und auch ein ganz klein wenig verrückt, die veröffentlichten Bilder und Videos zeigen aber, dass Saboteur – zumindest optisch – durchaus Potenzial hat. Also alles super? Nicht ganz, immerhin bewies Pandemic in der Vergangenheit mehrmals, dass ausgezeichnete Grundvoraussetzungen noch lange kein 90er-Garant sind. Uns gefällt aber die Idee des irischen Einzelkämpfers, der sich erst nach und nach in seine Rolle als Profi-Widerständler einfinden muss. Also, Pandemic, mach was draus!

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Schwer, sich nur anhand zweier Trailer, einiger Bilder und eines Faktenblattes einen wirklichen Eindruck von einem Spiel zu verschaffen, klingen doch die Versprechungen, die einem Entwickler und Vertriebsfirmen machen, immer so schön nach perfekter Welt. Fest steht aber: Es stecken viele witzige Ideen in Saboteur – und selbst wenn der Hintergrund ziemlich abgedroschen scheint, kriegen wir mit dem Teil eine ganz frische Variante davon auf den Schirm. Was Pandemic draus macht? Sicherlich irgendwas zwischen „Totaler Reinfall" und „Absoluter Knaller".

GENRE: Action
ENTWICKLER: Pandemic Studios
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2009

STELLUNGSKAMPF | Wer die Kontrollpunkte erobert, hat einen strategischen Vorteil.

Section 8

Von: Ralph Wollner

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen? Laut den Programmierern der Timegate Studios schon!

Im neuen Mehrspieler-Shooter der texanischen Entwicklerschmiede stürzen Sie sich buchstäblich kopfüber ins Geschehen. Denn im Gegensatz zu anderen Genrevertretern erscheinen die Einheiten nicht an festgelegten Punkten, sondern springen von einem hoch über dem Planeten schwebenden Mutterschiff ab. Die Landestelle können Sie dann selbst bestimmen. Alleine diese Tatsache verleiht **Section 8** eine Freiheit, die Sie in den meisten Konkurrenztiteln wie zum Beispiel der **Battlefield**-Serie nicht haben. Aber das ist bei Weitem nicht die einzige gute neue Idee von Timegate.

Die Sci-Fi-Ballerei spielt in der fernen Zukunft. Die Menschheit hat viele Planeten bevölkert und so etliche Kolonien aus dem Hut gezaubert. Und wie es nun mal bei Homo sapiens so ist, bekommen sie sich gerne in die Haare: Auf vielen Sternen kommt es zu Aufständen, weil sich die Bewohner durch dies und das auf den Schlips getreten fühlen. Da solche Streitereien von der Erdregierung nicht gerne gesehen werden, schickt sie ein Elitekommando zu den rebellischen Provinzen, um für Ordnung zu sorgen. Diese Truppe heißt **Section 8** – und wie nicht anders zu erwarten, übernehmen Sie die Rolle eines dieser Super-Soldaten.

Vom Spielprinzip her unterscheidet sich **Section 8** nicht allzu sehr von den Genrekollegen: Ziel ist es, Kontrollpunkte zu besetzen, die über die Karte verteilt sind. Hier gibt es zum Beispiel Forschungsstationen, Ölraffinerien oder Waffenlager. Je nachdem, welche Art Sie erobern, erhalten Sie einen



DICKE DINGER | Der Mech-Anzug ist enorm kampfkräftig, dafür aber ziemlich träge.

GUT GERÜSTET | Nur wer geschickt im Team spielt, kann den Sieg einheimsen.

ES GIBT VIEL ZU TUN ...

Ein Elitesoldat der Einheit Section 8 hat einen arbeitsreichen Tag. Wir stellen die Lieblingsbeschäftigungen der Super-Krieger einzeln vor.



Auf dem Sprung sein
Um zum Einsatzort zu gelangen, stürzen sich die Einheiten aus ihrem Mutterschiff, das hoch über dem Planeten schwebt. Mit enormer Geschwindigkeit düsen die Krieger durch die Atmosphäre und können sich ihren Landeplatz selbst aussuchen. Das bringt völlig neue taktische Möglichkeiten.



Stellung beziehen
Der Schlüssel zum Sieg ist die Eroberung diverser Kontrollpunkte. Sobald Sie einen dieser Stützpunkte besetzt haben, stehen Ihnen die mächtigen Artilleriekanonen zur Verfügung, mit denen Sie die Stellung gegen die heraneilenden Widersacher verteidigen können.

Durch die Gegend fliegen
Überraschen Sie die Feinde mithilfe Ihres Jetpacks. Per Knopfdruck katapultieren Sie sich meterweit in die Luft und jagen mit hoher Geschwindigkeit den Gegnern entgegen. Nachteil: Der Raketenrucksack hat nur wenig Sprit. Setzen Sie ihn also nur sehr gezielt ein!



Den Nahkampf suchen
Egal ob Laserkanone, Raketenwerfer oder Scharfschützengewehr – in Section 8 ist für jeden etwas dabei. Dabei kommt es allerdings nicht nur auf die Fähigkeiten des Einzelnen an: Nur wer geschickt im Team spielt, hat eine Chance, die Partie zu gewinnen.

entsprechenden Bonus. Eine eingenommene Forschungsstation beschert Ihnen ein besseres Radar, sodass Sie die Feinde auch auf große Distanz entdecken können. Eine Ölraffinerie verkürzt die Bauzeit von Fahrzeugen und anderen Kriegsmaschinen. Davon gibt es in Section 8 übrigens massig – vom einfachen Transporter über den schweren Panzer bis hin zum Mech-Anzug ist alles vertreten.

Da sich das Spiel aber in einem frühen Entwicklungsstand befindet, konzentrieren sich die Programmierer momentan ausschließlich auf die Spielfiguren. Jeder Kämpfer steckt in einer schmucken Rüstung, die in einem einfachen Menü individuell gestaltet werden kann. Je nachdem, für welche Bausteine Sie sich entschließen, fallen die Fähigkeiten Ihres Schützlings anders aus. Benutze ich ein Scharfschützengewehr und eine leichte Panzerung, um mich flott in die feindlichen Stützpunkte zu schleichen, oder schnappe ich mir einen Raketenwerfer und dicke Stahlplatten, um den direkten Kontakt zu suchen? Die Entscheidung liegt wie immer ganz bei Ihnen.

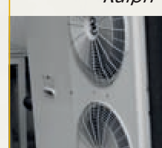
Egal wie Sie Ihren Schützling bestücken, einen Jetpack bekommen Sie immer gratis hinzu. Flugeinlagen à la **Tribes** stehen allerdings nicht auf dem Programm – dafür ist die Einsatzdauer des Raketenrucksacks zu gering. Das spritzige Gerät soll Ihnen lediglich die Möglichkeit geben, taktisch vorteilhaftes Terrain zu erreichen oder sich in brenzligen Situationen schnell aus dem Staub zu machen. Da die Planeten von Menschen bewohnt werden, die nicht mit einem Jetpack gesegnet sind, ist die Infrastruktur so angelegt, dass alle wichtigen Orte zu Fuß erreichbar sind. Sie müssen sich allerdings keine Sorgen machen, dass Section 8 zum langwierigen Wandertag mutiert: Per Druck auf die Sprint-Taste flitzt Ihre Spielfigur wie ein geölter Blitz von dannen. Wenn Sie nicht getroffen werden, wechselt Ihr Krieger nach ein paar weiteren Sekunden in den Overdrive-Modus und saust mit Turbo-Geschwindigkeit über die Planetenoberfläche. Damit Sie es nicht zu bunt treiben, setzt Timegate auch hier ein Limit. Wie das genau aussieht, erfahren wir hoffentlich bald. ❑



KLAR ZUM GEFECHT | Dem Feind geht es mit Luft- und Bodeneinheiten an den Kragen.

ERSTEINDRUCK

Ralph Wollner




So wie es aussieht, erwartet uns mit **Section 8** kein weiterer 08/15-Mehrspieler-Shooter, sondern ein Spiel mit vielen innovativen Ansätzen. Wie ein Falke vom Himmel zu stürzen, um die Beute aus dem Nichts zu überraschen, ist für mich mehr als reizvoll. Ob die Entwickler das schwierige Balancing, das ein Jetpack mit sich bringt, meistern, ist allerdings ungewiss.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Timegate Studios**
ANBIETER: **Southpeak Interactive**
TERMIN: **2009**

Von: Robert Horn

Wolverine bekommt seinen eigenen Film – und das passende Spiel gleich dazu.

MUTANT | Dieser Typ ist nahezu unzerstörbar, trägt Klingen an den Händen und ist mächtig sauer.

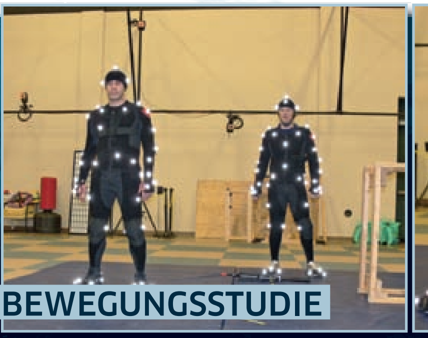
ANFLUG | Auch solche Szenen spielen Sie selbst und zerlegen mal eben einen Helikopter.

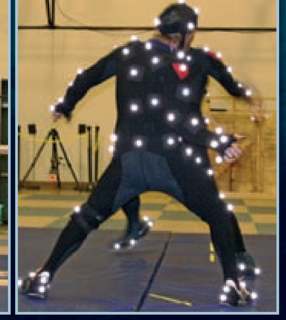
X-Men Origins: Wolverine

James Howlett, der auch auf den Namen Wolverine hört, ist kein netter Mensch. Er ist auch kein netter Superheld. Er ist eben, wie er ist: raubeinig, wortkarg und kompromisslos, brutal, wenn es sein muss. Mit einem nahezu unzerstörbaren Körper und messerscharfen, ausfahrbaren Klauen ausgestattet, sorgt er schon seit Jahrzehnten in Comics und Kinofilmen für Ordnung. Genau deswegen lieben ihn die Fans weltweit. Und genau deshalb bietet es sich an, die Lebensgeschichte des Mutanten zu verfilmen und darüber hinaus ein Spiel zu produzieren.

Diese Aufgabe fiel Raven Software zu, die schon an anderen Titeln aus dem **X-Men**-Universum gearbeitet hatten. Schnell stand fest: **X-Men Origins: Wolverine** sollte anders werden. Zu oft war der Mensch mit dem Adamantium-Skelett falsch oder ungenügend dargestellt worden. Die Leute von Raven wollten Wolverine zeigen, wie er wirklich ist: ein Tier, getrieben von inneren Ängsten und einer schrecklichen Vergangenheit, versehen mit einer ordentlichen Portion Coolness, versteht sich.

Ein Vor-Ort-Besuch bringt uns Wolverine näher. Raven Software hat eingeladen, zeigt uns voller Enthusiasmus das Spiel und lässt uns kurz danach selbst Hand an ein Gamepad legen. Schon der Beginn des ersten Levels ist spannend: Ein aufwendiges und extrem schickes Intro-Video präsentiert den Mutanten Wolverine in brachialer Action. Blut fließt in überraschender Menge. Kurz danach springen wir direkt ins Spiel, übernehmen die Steuerung. Wol-









▶ 3D-HORN | PC-Games-Mann Robert Horn als digitales Porträt. Irgendwie unheimlich!

◀ SCHATTENBOXEN | Schauspieler sorgen für die geschmeidigen Bewegungen von Wolverine. Eine schweißtreibende Arbeit.

BEWEGUNGSSTUDIE

Im hauseigenen Motion-Capturing-Studio konnten wir uns davon überzeugen, mit welcher Liebe zum Detail die Entwickler zu Werke gehen:

Während einer kleinen Tour durch die Hallen von Raven Software durften wir zusehen, wie Wolverines agile Bewegungen ihren Weg in das Spiel finden: Dafür tragen Schauspieler jeden einzelnen Kampf in langwierigen Aufnahmen und in lustig anzuschauenden Anzügen vor. Eine spezielle Software zeichnet das Ergebnis auf und rechnet es in Echtzeit auf die Spielfigur um. In einem späteren Schritt werden zusätzlich Gesichtsanimationen aufgenommen. Wir selbst durften uns ebenfalls digitalisieren lassen. Für solche Zwecke nutzen die Programmierer einen 3D-Scanner, der unsere Gesichtszüge in wenigen Sekunden auf den Bildschirm übertrug. So entstand etwa Wolverines markanter Ausdruck, dargestellt von Schauspieler Hugh Jackman, der den Superhelden auch in den Kinofilmen verkörpert und ihm im Spiel Gesicht und Stimme leiht.





▲ **FLIEGENDE MESSER** | Mit Sprungangriffen überwinden Sie am einfachsten große Entfernungen. Für Gegner ist das mehr als unangenehm.

▶ **AUFGESPIESST** | Im Nahkampf vollführt Wolverine spektakuläre Manöver. Beachten Sie den Schaden an seinem Körper!

▼ **RASENMÄHER** | Diese Wirbelattacke hält Ihnen Gegnerscharen effektiv vom Hals. Dabei spritzt jede Menge Pixelblut.



DIE SPIELWIESEN

Um X-Men: Wolverine nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch interessant zu halten, leistet die Unreal-Engine 3 Beachtliches:

Die Schauplätze, die Sie mit Wolverine abklappern, sind stark an die filmische Vorlage gebunden. Etwa 95 Prozent des Spieles halten sich an den Kinostreifen, der Rest entspringt der Interpretation der Entwickler.

Einige Schauplätze konnten wir schon während der Präsentation bestaunen. So erblickten wir wunderschöne Dschungelwelten, verlassene Tempelanlagen oder düstere Forschungseinrichtungen. Seine Abenteuer führen Wolverine aber noch an weit spektakulärere Orte in aller Welt. Alles andere wäre ja auch ziemlich langweilig.


Stadt im Regen


Verschneite Berge


Dschungel

verines Helikopter, auf dem Weg zu einem Einsatz im Dschungel Afrikas, wird abgeschossen. Kein Problem für den agilen Schlitzer. Der Fall ist zwar tief (schon ab hier übernehmen wir die Steuerung!), aber halb so schlimm, wenn man auf einem verdutzten Gegner landet.

Ohne Pause geht es nun auf dem Boden zur Sache, afrikanische Kämpfer stürzen sich auf uns, manche davon mit schweren Maschinengewehren, einige wenige mit akrobatischen Kampfmanövern und beidhändig gezückten Macheten. Dass ein Mann, dem dicke Klingen aus der Hand wachsen, dabei nicht zimperlich ist, sollte klar sein. Dementsprechend derb sind die Manöver, die Wolverine dauerfeuerartig vom Stapel lässt. Je nachdem, in welcher Position er sich dabei zum Gegner befindet, ändert sich die Kampfanimation. Mit einfachen Tastenmanövern schnetzeln wir uns durch die Gegner und lernen, fiese Nahkampfattacken mit den Klingen- und Greif-Aktionen miteinander zu kombinieren.

Das sieht dann in etwa so aus: Wolverine packt einen verzweifelten Soldaten am Hals, hebt ihn vom Boden. Drücken wir jetzt erneut die Greifen-Taste, schleudert der Wütende sein Opfer schlicht durch die Gegend. Mit einer leichten Klingenattacke dagegen rammt Wolvi seinem Gegner die Klingen mehrfach in den Leib. Dabei haben die Entwickler nicht unbeträchtliche Mengen an Pixelblut eingefügt, das uns beim Gedanken an die USK die Sorgenfalten auf die Stirn treibt. Dass alle Bewegungen des Superhelden in wochenlanger Motion-Capturing-Arbeit (siehe Kasten) mit Schauspielern aufgenommen wurden, sieht man ihnen an. Weich wirken sie, gekonnt in Szene gesetzt, so als würde der Held einen tödlichen Tanz vollführen.

Wolverine nutzt vollkommen automatisch die Umgebung zu seinem Vorteil. Überall im Level sind Statuen, Holzpfähle oder ähnliche Hindernisse angebracht, gegen die man wunderbar unvorsichtige Gegner schleudern kann. Besonders heftig sind jene Spezialangriffe, die eine besondere Tastenkombination benötigen. Dabei blitzt das Bild kurz auf, ohne jedoch, wie in anderen Spielen üblich, die zu drückende Taste anzuzeigen. Das ist ungewöhnlich, aber spaßig. Wenn Sie eine solche Attacke vollführen, läuft Wolverine zur Höchstform auf, hackt dabei Gegner schon mal in Kleinteile oder hämmert sie in bester Wrestling-Manier mit voller Wucht gegen den Boden. Je nach Gegnerart absolviert Wolverine andere, spektakuläre und meist recht blutige Manöver.

Bei der Präsentation hat uns das Schadenssystem des Spieles besonders gefallen: Denn Sie sehen es Wolverine deutlich an, wenn er Prügel bezieht, jeder Treffer reißt ihm Fetzen aus der Haut, durchlöchert Körper und Kleidung. Bis auf die Knochen reicht dieses System, wobei Muskeln, Haut und Kleidung jeweils eigene Schichten darstellen. Sie stellen sozusagen Wolverines Panzerung dar. Ist sie hinüber, sollten Sie sich schleunigst zurückziehen und Wolverines legendäre Selbstheilungskräfte wirken lassen. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich bin überrascht. Total. Viel versprochen hatte ich mir von diesem Mal-wieder-eine-Filmumsetzung-Titel nicht. Aber den Entwicklern scheint es zu gelingen, dem haarigen Helden einen angemessenen Auftritt zu spendieren. Wo Wolverine hinlangt, da wächst kein Gras mehr. Das sieht man dem Spiel in jeder Sekunde an. Mein Liebling: der Echtzeit-Schaden an Wolverines Körper.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Raven Software**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **April 2009**

ABBAU OST: DER MISSIONSABLAUF

Die Aufträge in Soviet Assault sind oft mehrstufig gestaltet. Am Beispiel der Mission „Liberation", die in Berlin spielt, zeigen wir Ihnen einen typischen Verlauf.



ROTE GEFAHR | **Soviet Assault** erzählt die Geschichte aus Sicht der sowjetischen Angreifer.

World in Conflict: Soviet Assault

Von: Christian Schlütter

Die Erweiterung steckt Sie in russische Soldatenstiefel – bleibt aber unglaublich atmosphärisch.

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

I volki syty i ovtsy tsely! – Die Wölfe sind satt und die Schafe unversehrt!", sagen die Russen und meinen damit, dass endlich ein Kompromiss gefunden wurde. Auch im Falle von World in Conflict: Soviet Assault sind die Verhältnisse jetzt geklärt. Entwickler Massive Entertainment wechselte von Vivendi zum neuen Publisher Ubisoft und die Erweiterung für eines der eindrucksvollsten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre soll im März endlich in den deutschen Läden stehen. Wir konnten eine fast fertige Version durchspielen.

Kompromisse sind im Szenario von World in Conflict längst dem harten Schlagabtausch gewichen. Massives Bombast-Titel erzählte die Geschichte des heiß gewordenen Kalten Krieges: 1989 scheitern die Verhandlungen zwischen den Westmächten und der UdSSR, die Sowjets fallen in Berlin ein, der dritte Weltkrieg entbrennt. Das Hauptspiel folgte den Offizieren Parker, Bannon, Webb und Wilkins durch eine chaotische Kampagne, in der die Amerikaner ihr Land vor den hinterrücks einfallenden Russen verteidigen.

Soviet Assault zeigt jetzt im Gegenzug die Sicht der Invasoren auf das Kriegsgeschehen. In sechs neuen Missionen verkörpern Sie Leutnant Romanov, nehmen zunächst an der Eroberung Berlins teil, um dann die sowjetischen Interessen in Norwegen zu wahren und schließlich auf amerikanischem Grund und Boden zu wandeln.

Kompromisslos führt Massive dabei die Stärken des Hauptspiels ins Feld. Auch Soviet Assault erzählt die Geschichte in beeindruckenden, gemalten Zwischensequenzen und bleibt immer nah am einzelnen Soldaten. Jeder Charakter hat seine ganz eigene Sicht auf den Krieg und die Entscheidungen des sowjetischen Oberkommandos (siehe Kasten „Charakterköpfe"). Das verleiht auch der Erweiterung den Hauch eines guten Antikriegsfilms.

Spieltechnisch hat sich ebenfalls wenig verändert. Noch immer erfüllen Sie mit einigen Anfangseinheiten wie Panzern, Helikop-



1. HEIMLICH | Mit einem einzelnen Zvesda-Kommandotrupp schalten wir die Berliner Luftabwehr aus. Die lautlosen Killer ziehen sich dann zurück, der Angriff auf die deutsche Großstadt beginnt.

2. BRÜCKENSCHLAG | Nachdem die Berliner Mauer gefallen und die ersten Verteidigungstruppen besiegt sind, sichern wir die Moltke-Brücke über die Spree. Da die Alliierten mittlerweile Helikopter eingeflogen haben, nutzen wir Abwehrgeschütze.

3. MASSENSCHLACHT | Die Amerikaner werfen alle Truppen in die Schlacht. Unser Luftschlag hüllt die Straße des 17. Juni in Feuer und Rauch und stoppt den alliierten Vormarsch. Berlin gehört uns!



▲ **STILSICHER** | Die Zwischensequenzen der Erweiterung treffen in Bild und Ton den Duktus kommunistischer Propagandafilmchen und schaffen so eine tolle Atmosphäre.

◀ **TOD VON OBEN** | Gerade Missionen mit Luftüberlegenheit geben dem Kommandanten ein wahres Allmachtsgefühl und tragen gleichzeitig zum Antikriegscharakter des Spiels bei, da solchen Szenen unmittelbar zivile Opfer gegenübergestellt werden. Massive schafft als einer der wenigen Entwickler diese Gratwanderung.

CHARAKTER-KÖPFE

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Leutnant Romanov, World in Conflict: Soviet Assault präsentiert aber auf russischer Seite drei weitere neue Charaktere.

Major Lebedev



Erfahrener Kommandant und langjähriger Freund von Colonel Orlovsky. Durch seine militärischen Verdienste hat er es auch zu politischem Ansehen gebracht. Seine Reporte an die Regierung können eine Karriere beenden.

Captain Malashenko



Ein junger Emporkömmling, dem der Beginn des Krieges gerade recht kommt, um sich die Hörner abzustoßen. Malashenko brennt vor Hass auf den Westen. Für den Sieg geht er buchstäblich auch über Leichen.

Colonel Orlovsky



Eine wahre Legende in der sowjetischen Armee. Orlovsky hat sich im Afghanistan-Krieg einen Namen gemacht und leitet unter dem Codenamen Sokol-1 die Operation in Berlin. Er hegt allerdings Zweifel an der Rechtmäßigkeit des Angriffs, traut den vor Patriotismus triefenden Anweisungen aus dem Kreml nicht.

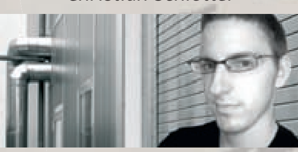
tern oder Infanteristen Missionsziele („Nehme Punkt A ein", „Töte Scharfschützen an Punkt B") und bekommen dafür Punkte gutgeschrieben, die Sie dann in Nachschubtruppen investieren. Luftangriffe und Artillerieschläge lockern das Geschehen und das Schlachtfeld auf.

Die Aufträge sind meist in mehrere Nebenziele unterteilt (siehe Kasten „Abbau Ost"). Die Entwickler haben bei Soviet Assault auf größere Vielfalt geachtet. So geht es in der Erweiterung nicht immer nur darum, bestimmte Punkte einzunehmen. Mal steuern Sie einen einzelnen Untergrund-Trupp, mal eskortieren Ihre Hubschrauber einen Lastwagen-Konvoi über offenes Gelände, mal verteidigen Sie mit großflächiger Beharkung mit Geschützen einen abgelegenen Tagebau gegen die anrückenden Alliierten.

Kompromissbereit mussten wir bei unserer Vorschau-Version von Soviet Assault sein. Denn den Online-Modus konnten wir noch nicht antesten. Große Änderungen wird Massive an der hochgelobten Mehrspieler-Komponente des Hauptspiels aber nicht vornehmen. Lediglich einige neue Karten sollen mitgeliefert werden und auch über das hauseigene Netzwerk Massgate zum Spieler finden. Neue Einheiten hingegen wird das Add-on nicht bieten. Soviet Assault wird also vor allen Dingen für Einzelspieler interessant. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



World in Conflict, so urteilte Kollege Steidle in seinem Test, sei das **Battlefield 2** unter den Strategiespielen. **Soviet Assault** ist für mich das **Call of Duty 4: Modern Warfare** unter den Echtzeit-Titeln. Denn Massive schafft mit den russischen Missionen genau dieses ungute „Sollten wir das hier überhaupt tun?"-Gefühl, das auch der Shooter mitbringt. Ich freue mich auf die Testversion!

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Massive Entertainment
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: März 2009

SEITENWECHSEL





Soviet Assault erzählt die russische Parallelgeschichte zum Hauptspiel. Entwickler Massive bindet die neuen Missionen geschickt ein.

Wer nur die Erweiterung erwirbt und World in Conflict bereits auf seinem Rechner hat, kann die sechs neuen Aufträge direkt hintereinanderreihen. Bei Käufern der Complete Edition vermengen sich beide Programme. Sie springen zwischen Alliierten- und Sowjet-Missionen hin und her. Es fühlt sich an, als hätten die Entwickler die Geschichte von vornherein so geplant.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Linksys WAG160N

Wireless-Router mit integriertem DSL-Modem

- bis zu 300 MBit/s Wireless-LAN (IEEE 802.11n)
- Verschlüsselung: WEP (64/128 Bit), WPA, WPA2
- 4-Port 10/100 MBit/s LAN-Switch (RJ-45)
- integriertes ADSL2+ Modem
- SPI-Firewall



64,90

LINKSYS® by Cisco

Buffalo DriveStation TurboUSB

Externe Festplatte

- 500 GB Speicherkapazität
- externe 3,5"-Festplatte
- bis zu 20% schnellerer Datentransfer
- „PowerSaving Mode"
- USB 2.0



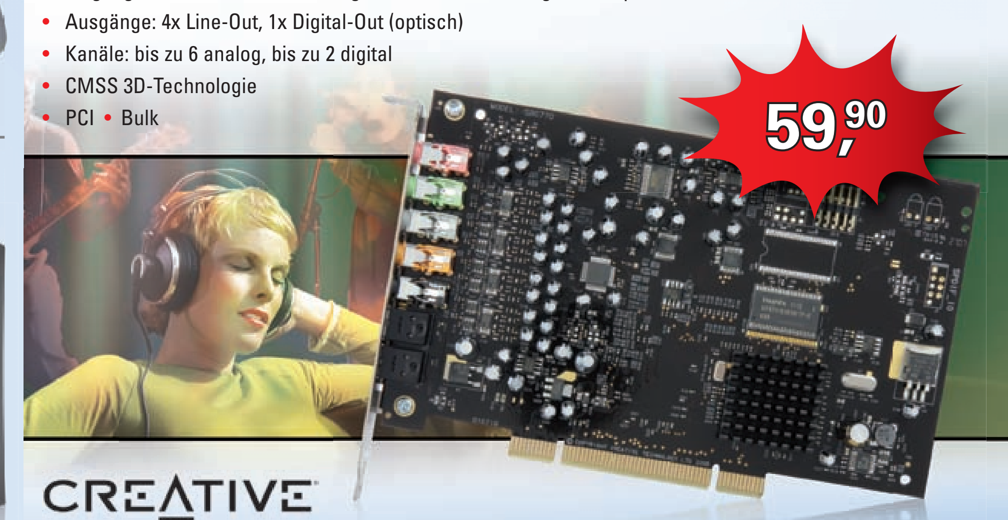
54,90

BUFFALO

Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Music UAA

Die Creative X-Fi Xtreme Music UAA nutzt die volle Leistung des Audioprozessors, um MP3- oder andere Musikdateien auf den Xtreme Fidelity-Audiostandard aufzuwerten. Nachdem der 24-Bit Crystalizer MP3-Musiktitel oder Film-Soundtracks umgewandelt hat, klingen sie sogar besser als die Original-CD- oder DVD-Aufnahmen.

- X-Fi Xtreme Fidelity Soundchip • 192 kHz A/D Wandler (24 Bit) • EAX 1, 2, HD 4, Advanced HD 5
- Eingänge: 1x Mikrofon (Line-In/Digital-I/O shared), 1x Digital-In (optisch)
- Ausgänge: 4x Line-Out, 1x Digital-Out (optisch)
- Kanäle: bis zu 6 analog, bis zu 2 digital
- CMSS 3D-Technologie
- PCI • Bulk



59,90

CREATIVE

Raptor-Gaming BIOXAR GH1

Gaming-Headset

- superleichtes, komfortables Design
- Ohrmuscheln nach innen klappbar
- bequemer Tragekomfort
- 100 dB Kennschallpegel
- 2,2 m Kabellänge
- 2x 3,5 mm Klinke



29,99

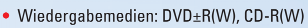
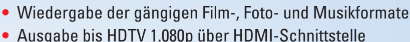
RAPTOR-GAMING

LG DVX-392H

LG

Multiformat DVD-Player

- Wiedergabemedien: DVD±R(W), CD-R(W)
- Wiedergabe der gängigen Film-, Foto- und Musikformate
- Ausgabe bis HDTV 1.080p über HDMI-Schnittstelle
- HDMI, SCART, YUV, Video/StereoCinch, Digital-Out (optisch, koaxial), USB

HDMI

44,90



HannsG HW191AP

Hanns·G

19" Widescreen TFT-Monitor

- 48,3 cm Bilddiagonale • 1.440x900 Pixel Auflösung
- 5 ms Reaktionszeit • Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 1.000:1
- Lautsprecher
- VGA, Audiobuchse



94,90

Belkin Nostromo SpeedPad n52te

Gaming-Keypad

- 15 frei programmierbare, reaktionsschnelle Tasten
- Scrollrad • 8-Wege-Steuerkreuz
- Razer Synapse-Speicher für Profile
- blaue LED-Beleuchtung
- USB • Schwarz

39,99

BELKIN

Microsoft Xbox 360 Elite

Spielekonsole inkl. „Kung Fu Panda" und „LEGO Indiana Jones"

- 3,2 GHz Prozessor • 512 MB RAM
- 120 GB Festplatte • DVD-Laufwerk
- Dolby Digital Sound • HDMI
- inkl. Wireless-Controller, Headset, HDMI-Kabel und 2 Spielen



289,-

Microsoft

Microsoft Xbox 360 Live Points Card 1600

Microsoft

Zahlungsmittel für den Xbox Live Marktplatz

- 1.600 Punkte für Premium-Inhalte vom Xbox Live Marktplatz
- limitierte GTA IV Edition



19,99

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 11.03.2009.











Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

VERGEBENE HOFFNUNG | Der Inquisitor soll die Bevölkerung retten, erweist sich aber schnell als tyrannischer Machtbesessener.

Risen

Von: Sebastian Weber

Piranha Bytes bastelt wieder an einem epischen Action-Rollenspiel.

Die Hassliebe, die **Gothic 3** entgegenbrandete, war DAS Phänomen im Spielejahr 2006: gehasst für seine Fehler und den unausgereiften Entwicklungsstand, geliebt für seine Spielwelt, die Geschichte und das **Gothic**-typische raue Spielgefühl. Die Konsequenzen aus der verfrühten Veröffentlichung des Titels waren allerdings hart: Piranha Bytes, der Schöpfer der deutschen Kult-Rollenspielreihe, verlor seinen guten Ruf, Jowood seinen auch. Ende vom Lied: Piranha Bytes trennte sich von seinem Publisher, die Rechte am Namen **Gothic** blieben aber bei den Österreichern von Jowood, die nun zusammen mit Spellbound an **Arcania: A Gothic Tale** – sozusagen **Gothic 4** – arbeiten. Piranha Bytes dagegen bandelte mit Deep Silver an und werkelt nun an **Risen**, dem Hoffnungsträger für eine neue erfolgreiche Serie.

Wer die geistigen Vorgänger kennt, findet sich in **Risen** schnell zurecht. Ihr Abenteuer setzt ein, als der Namenlose Held auf einer Insel strandet und völlig zerlumpt an einem Strand erwacht. Charaktererstellung oder Ähnliches sucht man Piranha-Bytes-typisch vergebens. Ebenso typisch: Der Held hat wie immer keine Ahnung, wo er sich befindet – geschweige denn, wie er dort hingekommen ist. Die Geschichte erschließt sich Ihnen erst im Laufe der Zeit: Das Eiland, das Sie unfreiwillig erkunden, war jahrelang ein idyllisches Fleckchen Erde, bis von heute auf morgen der dortige Vulkan wieder Lava ausspuckte. So weit, so dramatisch. Seit der Feuer speiende Berg wieder aktiv ist, brechen mit jeder Eruption mysteriöse Tempel aus der Erde hervor, die fiese Bestien freigeben. Um diese Vorfälle zu untersuchen, tritt ein Inquisitor auf den Plan, der wieder für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Doch statt den verängstigten Bewohnern zu helfen, riegelt er sie in der einzigen Stadt der Insel ein – zu



VIELFALT | Neben rollenspieltypischen Kreaturen treffen Sie auch auf unbekannte Gegner.

SCHÖNE NEUE WELT

Piranha Bytes legt wie immer großen Wert darauf, eine glaubwürdige, lebendige Welt zu erschaffen.



▲ **Tagesablauf**
Dass die NPCs einen geregelten Tagesablauf haben, überrascht nicht, wohl aber, dass die Welt von **Risen** auch das weibliche Geschlecht beherbergt. Etwas, das **Gothic** nicht bot.

▶ **Schmied**
Beobachten Sie den Handwerker längere Zeit, erkennen Sie die einzelnen Arbeitsschritte deutlich. Je länger der Kerl übrigens werkelt, desto öfter fährt er sich mit dem Handrücken über die Stirn. Das nennt man Liebe zum Detail.



▲ **Soldaten**
Ob Training im Kasernenhof oder regelmäßige Patrouillen entlang des Wehrgangs, die Handlungen der Militärs sind alsbald vorhersehbar.

ihrem Schutz natürlich. Wer sich widersetzt, bekommt ein Freiticket in eines der Ausgrabungs-Camps in den Höllentempeln. Kein Wunder also, dass die Bevölkerung verschreckt auf Rettung hofft oder sogar als gesetzloses Gesindel im Verborgenen haust.

So viel zur Ausgangssituation. Wie Sie nun sicher schon vermuten, gibt es somit zwei Fraktionen auf der Insel: die Inquisition, die mit aller Gewalt für Ruhe und Frieden sorgt, und die Rebellen, die sich gegen das despotische Regime auflehnen. Welcher der beiden Gruppen Sie im Spiel unter die Arme greifen, bleibt Ihnen überlassen. Doch selbst wenn Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden, dürfen Sie weiterhin mit der Opposition interagieren. Ein ausgefeiltes Ruf-System soll nämlich nicht nur dafür sorgen, dass Ihre Handlungen Ihre Beliebtheit bei den bestimmten Parteien in der Welt steigern oder senken, sondern so weit gehen, dass Sie es sich mit einzelnen NPCs verscherzen können. Dass zudem jede Aufgabe und Handlung des Namenlosen Helden verschiedene Auswirkungen in der Welt hat, sollte Sie nachdenklich stimmen, nicht einfach die erstbeste Quest anzunehmen. Wie aufwendig schon eine kleine Herausforderung ausfällt, zeigt der Kasten auf der nächsten Seite.

Die Spielwelt, die in etwa so groß ausfallen soll wie Khorinis in **Gothic 2**, bietet jede Menge Platz für Aufgaben und Monster. Jedoch sieht das **Risen**-Universum ein wenig unrealistischer aus als das **Gothic**-Pendant: „Von Hollywood abgeschaut", so beschreiben die Entwickler die atmosphärischen Tricks, die sie einsetzen. So sollen Burgen zum Beispiel monumentaler und Sonnenuntergänge kitschiger daherkommen, als es in allen **Gothic**-Teilen der Fall war. Die typischen, rauen Charaktere, die auch gern mal deftig fluchen, bleiben aber wie gewohnt Bestandteil des Mikrokosmos. Genauso wie Wildschweine und andere Ungetüme – dazu zählen gewohnte Biester wie Wölfe oder Skelette sowie gemeinere Viecher wie die blinden, im Untergrund lebenden, gorillaähnlichen Aschebiester oder Stachelratten. **Gothic 3**-Veteranen suchen indes vergebens nach Orks. Die soll es ganz sicher nicht geben, die Insel ist einzig von Menschen beherrscht. Ganz will Piranha Bytes aber doch nicht auf humanoide Monster verzichten und spricht bislang von den sogenannten Gyrger. Diese „zu heiß gewaschenen" Orks sind Ihnen von Haus aus erst mal feindlich gesinnt, es soll aber im



◀ **GNOME** | Die kleinen, knuffigen Kerle streifen über die Insel und sammeln alles ein, was unbewacht herumliegt. Sie plündern auch gerne mal Leichen.

▶ **UNTERGRUND** | Solche Dungeons sollen etwa 40 Prozent der Spielzeit ausmachen.





MONSTROSITÄTENKABINETT | Ob Geier, Aschebiest oder Wildschwein, in den Wäldern von **Risen** treffen Sie auf allerlei Getier, manches friedlich, anderes aggressiv. Wie immer gilt: Seien Sie vorsichtig!



SETTING | **Risen** orientiert sich nicht mehr am europäischen Stil der **Gothic**-Reihe, sondern setzt auf einen neuen Look.

späteren Spielverlauf auch friedliche Vertreter geben, mit denen Sie sogar interagieren dürfen.

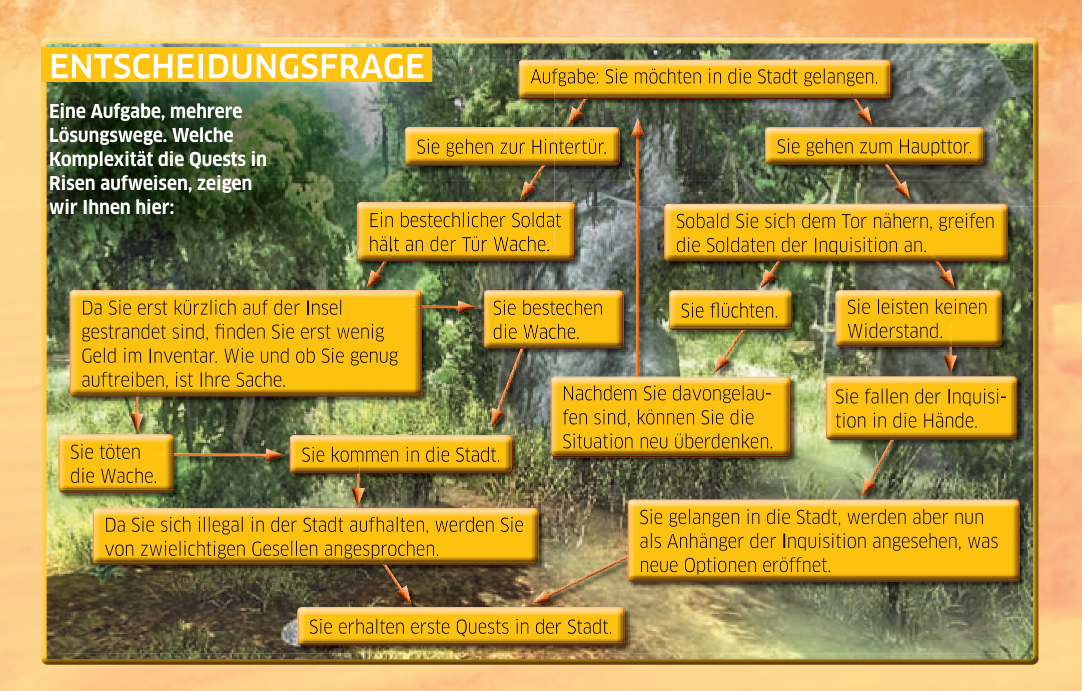
Doch tapfere Recken wollen in Rollenspielen ja nicht nur handeln und reden, sondern vor allem blutrünstigen Monstern den schleimigen Schädel einschlagen. Im Vergleich zu **Gothic 3**, bei dem das Kampfsystem einiges an Kritik einstecken musste, klingt **Risen** deutlich actionreicher: Eine Kombination aus Timing und Geschick beim Klicken der Maustasten sowie geschickt ausgewählte Fähigkeiten des Helden sorgen für starke Attacken – ein Rezept, das an CD Projekts **The Witcher** erinnert. Laut Piranha Bytes sollen gerade die Fertigkeiten, die Sie Ihren Schützling erlernen lassen, großen Einfluss haben: Statt nur den angerichteten Schaden zu erhöhen, schalten Stufenanstiege nämlich dann neue, bessere Angriffsserien frei.

Ein Beispiel für die Wirkung von verbesserten Begabungen gefällig? Greifen Sie das erste Mal zu Pfeil und Bogen, braucht der Namenlose Held lange Zeit, bis er die Sehne gespannt hat. Denn er fängt schnell zu zittern an und so bleiben nur wenige Sekunden, um das Ziel anzuvisieren. Mit höherem Skill zerren Sie die Sehne im Handumdrehen nach hinten und haben dann alle Zeit der Welt, den Monstern zwischen die Augen zu zielen. Das klingt nach dem stupiden und frustrierenden Geklicke in **Gothic 3** schon deutlich vielversprechender. Wie dagegen die Spielmechanik funktioniert, wenn Sie einen Magier über die Insel scheuchen, dazu schweigen sich die Entwickler aus. Sie deuten nur an, dass Verwandlungszauber eine immense Rolle spielen. Ebenso fraglich bleibt bislang die Gestaltung des Balancings. Übermächtige Standardgegner wie die Wildschweine in **Gothic 3** wären der Untergang jeglicher Motivation. Testspielergruppen sollen das später richten.

Piranha Bytes scheint also einiges aus dem **Gothic 3**-Debakel gelernt zu haben. Schon jetzt versichern die Entwickler, dass man **Risen** bereits komplett durchspielen könne. Außerdem sitzen parallel zu den Arbeiten zwei Testteams daran, Fehler zu finden und an Publisher und Entwickler weiterzumelden. Ein drittes soll später dazukommen. Außerdem gibt Deep Silver bislang kein Veröffentlichungsdatum an, sondern will dem Entwickler Piranha Bytes so viel Zeit einräumen, wie nötig ist, um **Risen** fertigzustellen. Ein Zugeständnis, das Jowood seinerzeit vor einem Scherbenhaufen gerettet hätte. Ob die Versprechungen erfüllt werden, davon können Sie sich im kommenden Monat überzeugen. Lesen Sie dazu auch die folgende Seite. ❑

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Eine Aufgabe, mehrere Lösungswege. Welche Komplexität die Quests in Risen aufweisen, zeigen wir Ihnen hier:



ERSTEINDRUCK



Sebastian Weber



Das, was Piranha Bytes bislang von seinem Spiel preisgegeben hat, klingt nach einem **Gothic** mit neuem Namen. Jedoch hat man anscheinend aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Ob die Versprechungen erfüllt werden? Da bin ich noch etwas skeptisch. Immerhin haben wir außer den Screenshots noch nichts von **Risen** gesehen. Aber das ändert sich ja im kommenden Monat. Ich bin also gespannt.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Piranha Bytes**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **2009**



Deutschland sucht den Risen-Star!

Von: Sebastian Weber

Treffen Sie Piranha Bytes und werfen Sie einen exklusiven Blick auf Risen!

Sie haben, seit **Gothic** im Jahr 2001 erschienen ist, keinen Namen mehr in Ihrem Personalausweis stehen und lassen sich von Ihren Freunden und Verwandten nur noch mit „Der Namenlose" ansprechen? Sie zählen sich zu den größten **Gothic**-Fans, die es in der Rollenspielergemeinde gibt? Sie entwickeln in Ihrer Freizeit Patches für die legendären Rollenspiele und kennen jeden Quadratmilimeter Myrtanas besser als Ihre eigene Wohnung? Dann sind Sie vielleicht genau die Art von Spieler, die wir suchen.

Übernehmen Sie Anfang März für einen Tag unseren Job: Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, **Risen** – die neue Rollenspielhoffnung von Piranha Bytes – weit vor dem Release zu sehen, ganz wie es zum Tagesgeschäft eines PC-Games-Redakteurs gehört. Löchern Sie die Entwickler mit fiesen Detailfragen. Bleiben Sie hartnäckig, wenn diese sich vor Ihrem unangenehmen Wissensdurst rund um Bugfixing und Balancing drücken wollen. Lassen Sie sich jede noch so winzige Kleinigkeit des Rollenspiels vorführen und erklären. Spielen Sie **Risen** sogar exklusiv an!

Wenn Sie also keine Scheu haben, die Rollenspiel-Legenden aus der Reserve zu locken und seit der Ankündigung von **Risen** ohnehin die Tage zählen, dann bewerben Sie sich. Wie das funktioniert und alle weiteren wichtigen Informationen rund um das Event finden Sie unter diesem Text. ❑

DIE DETAILS

In Zusammenarbeit mit **Risen**-Entwickler Piranha Bytes und Publisher Deep Silver haben wir eine ganz besondere Aktion für Sie auf die Beine gestellt.

Was?
Führung durch Piranha Bytes Büros; Präsentation und Möglichkeit, **Risen** exklusiv anzuspielen; Signierstunde mit Piranha Bytes; Abendessen mit den Entwicklern bei rollenspieltypischem Ambiente.

Wann?
Mittwoch, 4. März 2009, ab circa 12 Uhr

Wo?
Essen

Wer?
Vier PC-Games-Leser und **Gothic**-Experten ab 18 Jahren.

Rahmenbedingungen / Kosten
Die Kosten für Anreise und Übernachtung werden übernommen. Die Gewinner werden rechtzeitig vor dem Event telefonisch benachrichtigt.

Wie nehme ich teil?
Lösen Sie einfach auf pcgames.de das **Gothic**-Experten-Quiz und halten Sie sich den Veranstaltungstag frei. Dann steht Ihrem Besuch bei Piranha Bytes – mit etwas Glück – nichts mehr im Wege.

Gothic-Experten gesucht!

Welche Monster haben in der Welt von Gothic einen hohen Bekanntheitsgrad?
☒ Scavenger und Minecrawler
☐ Goblins und Trolle
☐ Elfen und Zwege

Welche Band hatte in Gothic 1 einen Gastauftritt?
☒ In Extremo
☒ Nightwish
☐ Subway to Sally

Wie heißen die drei Gebiete, die Sie in Gothic 3 bereisen?
☒ Myrtana, Nordmar, Varant
Mordor, Auenland, Eriador
…s Lager, Neues Lager, Sumpfland

Das Experten-Quiz, das Sie für die Teilnahme lösen müssen, finden Sie auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen darf jeder registrierte Leser, die Registrierung ist kostenfrei.





DIE VÄTER DER GOTHIC-REIHE | Treffen Sie sowohl den leitenden Gamedesigner Michael Hoge (links) als auch Kai Rosenkranz, der für **Gothic 3** unter anderem die Musik komponierte, und löchern Sie die Jungs mit Ihren Fragen.

? **X**

Was hat es mit den Wildschweinen auf sich?
In einigen Artikeln dieser Ausgabe haben sich ein paar Wildschweine versteckt (Symbol siehe oben). Was diese mit dem **Risen**-Event zu tun haben, erfahren Sie im teilnahmerelevanten Quiz auf pcgames.de. Viel Spaß beim Rätseln.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfragen auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, KOCH Media GmbH und Piranha Bytes / Pluto 13 GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Februar 2009**



Von: Felix Schütz

Möglicherweise das beste Adventure dieses Jahres – es kommt von einem Studio aus Bremen.

PARODIE | Nate trifft auf einen wortkargen und kräftig kiffenden Tauren-Schamanen. Nur eine von vielen Anspielungen auf **World of Warcraft**.

SÜCHTIG | Wilbur ist verblüfft: Zwei Stadtbewohner spielen mit wahnhafter Begeisterung etwas, das sich „Online-Rollenspiel" nennt.

PRÄCHTIG | Sehen Sie die Planeten oben in dieser fein vorgerenderten Umgebung? Das sind voll animierte 3D-Objekte.

The Book of Unwritten Tales

Der Platz auf dieser Seite ist begrenzt, daher in aller Kürze: Wir haben eine Vorschau-Version von **The Book of Unwritten Tales** gespielt, genauer: zwei von fünf Kapiteln. Und nun wissen wir, warum das klassische Adventure wahrscheinlich zu den besten des Jahres zählt.

Hier kriegen alle ihr Fett weg: Rollenspiele, Fantasyfilme, Adventure-Klischees, sie werden in **The Book of Unwritten Tales** (kurz: **BoUT**) mit viel Liebe veräppelt. Die Bremer Entwickler King Art sind zum Beispiel überzeugte Fans von **World of Warcraft** – entsprechend spürt man die Begeisterung, die sowohl den Humor als auch die dichte Atmosphäre des Spiels tragen. **BoUT** ist nicht nur ein augenzwinkerndes Adventure, sondern auch eines mit Herz.

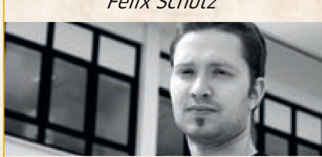
Eine kleine Heldengruppe rauft sich in **BoUT** zusammen, eben wie in einem Rollenspiel. Darunter charismatische Figuren wie die Elfe Ivo, der Gauner Nate oder das lila geplüschte sogenannte Vieh – ein freundliches und selten dämliches Kerlchen, das sich nur über japsende Laute und umständliche Gesten verständigt.

Der vierte und letzte Held ist Wilbur, ein Gnom, so gutmütig und ahnungslos, dass man ihn gleich ins Herz schließt. Durch Zufall gerät er in den Besitz eines magischen Ringes, der das Märchenreich von einem tobenden Krieg befreien könnte – der Startschuss für ein Abenteuer, das mal absurd, mal witzig, mal niedlich ist. Davon konnten wir uns in mehr als sechs Stunden Spielzeit überzeugen.

Wunderbar atmosphärisch: Vor den fein gerenderten Hintergründen agieren detailreiche 3D-Charaktere, die in Großaufnahmen überraschend ausdrucksstarke Mimik zeigen. Die Synchronsprecher sind professionell und die hochwertige Musik wirkt so stimmig wie in einem guten Fantasy-Film. Auch der Humor ist gelungen, obwohl er oft in Richtung „nett" und nicht „brüllkomisch" tendiert. Hat **BoUT** die Chance, in unserem Einkaufsführer weit nach oben zu klettern? Ja, in aller Deutlichkeit: ja. ❏

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

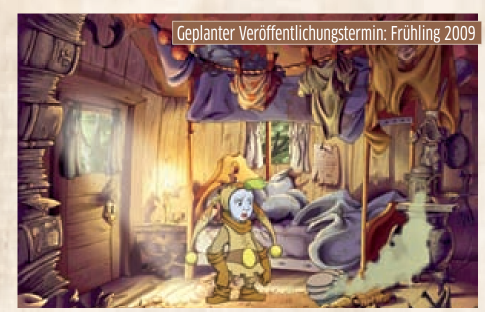


Ich will den Tag nicht vor dem Abend loben, denn bislang kenne ich nur ein gutes Drittel von dem Spiel. Das war jedoch so gut, dass ich am Erfolg des Endproduktes einfach nicht zweifeln mag. Mein Tipp für die Wertung: höher als die von **Ceville** (Test in dieser Ausgabe!), mit nach oben offener Skala. Liebe Entwickler von King Art, willkommen in der Profi-Liga!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **King Art**
ANBIETER: **HMH Interactive**
TERMIN: **26. März 2009**

STARKE KONKURRENZ

Ob märchenhaft, albern oder überdreht: Es mangelt nicht an neuen Fantasy-Adventures, zwei von ihnen testen wir bereits in diesem Heft. Kann The Book of Unwritten Tales sie schlagen?



Geplanter Veröffentlichungstermin: Frühling 2009

THE WHISPERED WORLD
Neben **BoUT** ist dieses liebevoll gezeichnete Märchen der heißeste Anwärter auf den Titel „Adventure des Jahres". Die Geschichte: eine mit Gefühl. Die Grafik: zum Seufzen schön. Unsere Erwartungen: riesig.



Test auf Seite 106 in dieser Ausgabe

CEVILLE
Unverhofft kommt oft: Das in München entwickelte **Ceville** überrascht mit fairen Rätseln, witzigen Charakteren und mehr parodistischen Seitenhieben, als man an einer hundertfingrigen Hand abzählen könnte.



Test auf Seite 104 in dieser Ausgabe

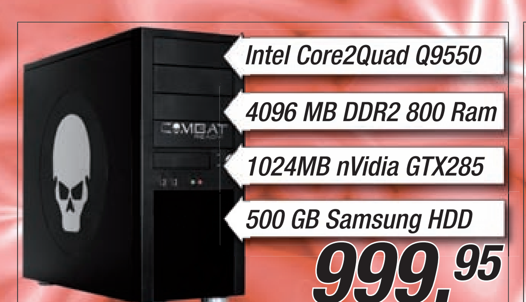
SIMON THE SORCERER: WER WILL SCHON KONTAKT?
Der fünfte Teil der Reihe lässt nach – weniger Witze, weniger Charme, weniger Finesse. Gut ist's trotzdem noch. Übrigens: Die Schöpfer von **BoUT** entwickelten am vierten **Simon**-Spiel mit.



GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Ihr Spezialist für leise und schnelle PC mit 5 Jahren Garantie!

Jetzt können sie Ihrer Frau gleich mal mehrere gute Gründe für einen neuen PC geben!



Intel Core2Quad Q9550
4096 MB DDR2 800 Ram
1024MB nVidia GTX285
500 GB Samsung HDD

999.95
oder 36x 31,60 € mtl.*

COMBAT Silentium „ Der Schöne “
- Gigabyte GA-EP43-S3L mit Intel P45 Chipsatz
- Intel Core 2 Quad Q9550 4x 2,83GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD501LJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- 22x Samsung DVDRW
- 550W beQuiet 80Plus Netzteil
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 32Bit

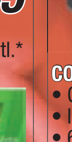





Intel Core2Quad Q9550
4096 MB DDR2 800 Ram
1024MB ATI Radeon4870
1000 GB Samsung HDD

999.95
oder 36x 31,60 € mtl.*

COMBAT Silentium „ Der Knaller “
- Gigabyte GA-EP43-S3L mit Intel P45 Chipsatz
- Intel Core 2 Quad Q9550 4x 2,83GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 1000GB Samsung HD103UJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB ATI Radeon 4870
- 22x Samsung DVDRW
- 550W beQuiet 80Plus Netzteil
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 64Bit

Intel i7 920 4 x 2,67 GHz
6144 MB DDR3 1333 Ram
512MB nVidia 9800GTX+
500 GB Samsung HDD

1199.95
oder 36x 37,90 € mtl.*

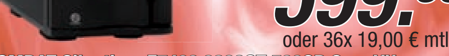
COMBAT Silentium i7 920 98GTX+ 500GB VHP
- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel i7 920 4x 2,67 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD501LJ SATA-II 7200rpm
- 512MB nVidia GeForce 9800GTX+
- 22x Samsung DVDRW
- 550W beQuiet 80Plus Netzteil
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 64Bit



Intel Core2Duo E7400
4096 MB DDR2 800 Ram
512MB nVidia 9800GT
500 GB Samsung HDD

599.95
oder 36x 19,00 € mtl.*

COMBAT Silentium E7400 9800GT 500GB Sopr.VH
- Gigabyte GA-G31M-S2L mit Intel G31 Chipsatz
- Intel Core 2 Duo E7400 4x 2,83GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD501LJ SATA-II 7200rpm
- 512 MB nVidia GeForce 9800GT
- 22x Samsung DVDRW
- 350W LowNoise Netzteil
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 32Bit





- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!

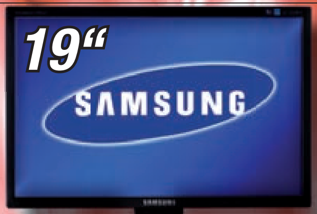
*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Citibank bei 36 Monaten Laufzeit und 8,90% effektiven Jahreszins.



Phenom II X4 940 @ 3.8G
4096 MB DDR2 800 Ram
1024MB ATI Radeon4870
500 GB Samsung HDD

999.95
oder 36x 31,60 € mtl.*

COMBAT Gaming PC X4 940 @ 3.8 GHz 4870
- Asus M3A79-T Deluxe mit AMD 790FX Chipsatz
- AMD Phenom II X4 940 4x 3.0 GHz @ 3.8 GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin
- 500GB Samsung HD501LJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB ATI Radeon 4870
- 22x Samsung DVDRW
- 550W beQuiet 80Plus Netzteil



79.95 1)
Einzelpreis 129.95€

Samsung 19" 943NW
8000:1 Kontrast, 300cd/m²
5ms Reaktionszeit, 1440x900
1) Bundlepreis gilt beim Kauf eines neuen COMBAT READY! PC im Verhältnis 1:1.



Intel i7 920 @ 3.5 GHz
3072MB DDR3 1333 Ram
896 MB nVidia GTX260
500 GB Samsung HDD

1249.50
oder 36x 39,50 € mtl.*

COMBAT Gaming PC i7 920 @ 3.5GHz GTX260
- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel i7 920 4x 2,67 GHz @ 3.5 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD501LJ SATA-II 7200rpm
- 896 MB nVidia GeForce GTX260 55nm
- 22x Samsung DVDRW
- 700W beQuiet 80Plus Netzteil






Intel i7 965eX @ 3.8 GHz
3072MB DDR3 1333 Ram
1024MB nVidia GTX285
1000 GB Samsung HDD

2299.95
oder 36x 72,70 € mtl.*

COMBAT Gaming PC i7 965eX @ 3.8 GHz GTX285
- Gigabyte GA-EX58-UD4P mit Intel X58 Chipsatz
- Intel i7 965eX 4x 2,83 GHz @ 3.8 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Mushkin KIT
- 1000GB Samsung HD103UJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- 22x Samsung DVDRW
- 700W beQuiet 80Plus Netzteil





Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE
Tel.: 0 22 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

Von: Felix Schütz

Die Motivationsfalle droht wieder zuzuschnappen – schon bald verbringen wir unsere Freizeit im All.



ALTMODISCH | Standbilder und Texte ohne Sprachausgabe illustrieren die Sci-Fi-Geschichte.



SPIELFELD | Das überarbeitete Kampfsystem erfordert nicht nur viel Taktik, sondern auch etwas Glück.



RIESIG | Die Spielwelt besteht aus einem gewaltigen Netz aus Sternensystemen – wir rechnen mit einer langen Spielzeit.

Puzzle Quest: Galactrix

Mit Puzzle Quest gab es im vergangenen Jahr einen wunderbaren Grund, sich Abend für Abend ein Stündchen vor den Rechner zu lümmeln.

Auch der Nachfolger Puzzle Quest: Galactrix verspricht mit Freizeit umzugehen wie ein Löwe mit der Antilope. Das Spiel ist nämlich nach dem gleichen Muster gestrickt wie sein Vorgänger Challenge of the Warlords, versetzt das süchtig machende Prinzip aber in ein kerniges Science-Fiction-Szenario. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Raumschiffpiloten, der ins Zentrum eines intergalaktischen Konfliktes stolpert.

Die Story der langen Kampagne wird erneut in schlichten Standbildern mitsamt Textfenstern erzählt. Das ist zwar nicht zeitgemäß, passt aber prima zu dem leicht konsumierbaren Spielkonzept. Im Laufe der Handlung lernt man auch wieder neue Charaktere kennen, die sich der Schiffsbesatzung anschließen und dem Spieler neue Fähigkeiten ermöglichen. Beispielsweise kann man sein Schiff zu einem Asteroiden steuern, um dort wertvolle Ressourcen abzubauen. Die darf man anschließend auf Raumstationen verhökern oder man benutzt sie, um mächtige Gegenstände herzustellen. Die wiederum dienen als Ausrüstung für das eigene Schiff, zum Beispiel neue Waffen oder Energieschilde. Darüber hinaus sorgen 50 motivierende Levelaufstiege mitsamt Fähigkeitenentwicklung plus jede Menge Nebenaufträge für die richtige Dosis Rollenspiel.

Kämpfe sind anspruchsvoller als im Vorgänger. Raumschlachten gegen feindliche Schiffe und Waffenplattformen erfolgen erneut über ein Puzzlespiel-System, ähnlich wie im Klassiker Bejeled. Neu ist aber, dass man die nun sechseckigen Spielsteine auch diagonal verschieben kann. Auch die fehlende Schwerkraft ist zu berücksichtigen – bei Kämpfen im All rutschen Steine nämlich nicht etwa von oben, sondern von allen Seiten nach. Ebenfalls neu und cool gemacht: Für das Abbauen von Ressourcen, das Hacken von Sprungportalen oder das Handwerken kommen eigene Kampfsysteme zum Einsatz. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Neben dem neuen Chronicles of Riddick ist Galactrix für mich der erste Muss-Kauf dieses Jahres. Alles, was ich am Vorgänger liebte, ist wieder drin, nur in schönerer Form. Mehr Abwechslung, edlere Aufmachung und härtere, schnellere Kämpfe – genau das hatte ich mir gewünscht! Zumal mir ein Sci-Fi-Szenario viel lieber ist als der ganze Fantasy-Einheitsbrei. Das könnte glatt einen Award geben ...

GENRE: Denkspiel/Rollenspiel
ENTWICKLER: Infinite Interactive
ANBIETER: Koch Media
TERMIN: Ende Februar 2009

DER VORGÄNGER

Obwohl Puzzle Quest heutzutage als Überraschungshit gefeiert wird, ist das Spiel vom Bekanntheitsgrad eines Crysis natürlich weit entfernt. Deshalb blicken wir noch mal zurück.

Puzzle Quest: Challenge of The Warlords. So lautet der Titel einer Genre-Mixtur, die seit ihrem Erscheinen im Jahr 2007 etwas Erstaunliches vollbracht hat: Hardcore-Zocker ebenso wie Gelegenheitsspieler prima zu unterhalten. Das Prinzip ist simpel: Man steuert einen Helden durch eine Fantasywelt, die Navigation erfolgt auf einer schlichten Übersichtskarte. Man bereist Burgen und Wälder, Schluchten und Gruften, tritt dabei gegen allerlei Monster und Schurken an. Das Besondere: Kämpfe laufen ähnlich ab wie in dem Knobelklassiker Bejeweled, lediglich verfeinert durch einige markante Rollenspiel-Elemente. Eine große Auswahl an statusverbessernden Rüstungen und Waffen sowie Zauber und Spezialattacken verleihen den Kämpfen mehr Tiefgang. PC Games vergab ein „Sehr gut".



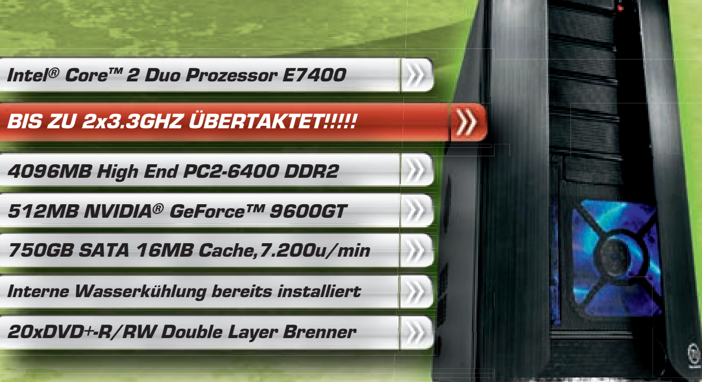
◄ **ROLLENSPIEL** | Auf der Karte rüstet man den Helden aus, verfolgt die lange Hauptquestreihe, lernt neue Zauber oder trainiert sein Reittier.



▼ **KNOBELSPIEL** | Bunte Steine anordnen und den Gegner langsam zermürben – ein motivierender Mix aus Taktik und purem Glücksspiel.



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE
PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7400
- BIS ZU 2x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 750GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

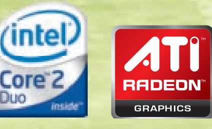



599€

oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 42 Monaten



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4850
- 750GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner




749€

oder schon ab 16,05€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8200
- BIS ZU 4x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner





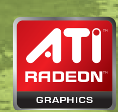


799€

oder schon ab 17,12€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

- AMD Phenom™ II X4 940 mit 4x 3.0 GHz
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 1500GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner





899€

oder schon ab 16,83€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER


Petra Fröhlich

Irritiert, Teil 1:
Verschiebungen ohne Ende: Kommen denn gar keine tollen Spiele im ersten Halbjahr dieses Jahres?
Irritiert, Teil 2:
Wer ins Bundeskanzleramt will, zückt seinen Personalausweis, fertig. In jedem Supermarkt wird strenger kontrolliert.


Robert Horn

Erlebnis des Monats:
Stressige Reise quer durch die USA
Mampf des Monats:
Das beste Steak der Welt in Chicago: www.gibsonssteakhouse.com
Schock des Monats:
Neuer Arbeitsplatz, neue Sitznachbarn. Wer ist der Typ da neben mir?


Felix Schütz

Trotz herrlicher Ruhe etwas geknickt:
Die Quasselstrippen Schlütter und Weber sitzen viel zu weit weg. =(
Freut sich wie bekloppt auf:
Puzzle Quest: Galactrix und Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Liest, wenn er nicht gerade spielt:
Das Erbe der Elfen und Watchmen


Christian Schlütter

Ist froh, dass:
Wenigstens Kollege Weber noch da ist.
Ist doppelt froh, dass
Der Heimaturlaub seiner Freundin vorbei ist. Die längsten und einsamsten zwei Wochen meines Lebens!
Grüßt auf diesem Wege:
Crazy Ellen, die Spaßgranate!


Rainer Rosshirt

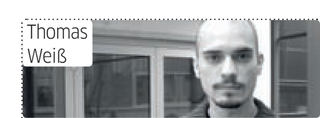
Fühlt sich:
Urlaubsreif
Plant:
Urlaub
Hofft auf:
Zwei Wochen am Stück
Braucht noch:
Spiele für den Pocket-PC


Sebastian Weber

Ist traurig:
Weil die Kollegen Schütz und Horn nicht mehr neben ihm sitzen.
Spielt:
Prince of Persia und The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Liest gerade:
Metro 2033 – ob das Spiel was taugt?


Stefan Weiß

Erkundet am PC:
Die lauschige Stadt San Andreas, die dank genialer Mods deutlich besser als die Originalversion ausschaut.
Erkundet offline:
Nach wie vor Wälder und andere wundersame Orte nach versteckten Geocache-Tupper- und Filmdosen.


Thomas Weiß

Bekommt den Mund nicht voll genug:
Zwölf PlayStation-3-Spiele abwechselnd spielen: geht nicht. Habe gelernt.
Hat tausende Böller im E-Postfach:
Bewerbungen, Bewerbungen, Bewerbungen: Weiter so, Jungs. Und Mädels. Die spielen meist WoW, und das geht an Dirk. Bleibt mir das Erröten erspart.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

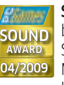




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

EXPLOSIV | Die neuen Seegefechte beeindrucken mit Details: Nach der Explosion der Pulverkammer regnet es Wrackteile.

Empire: Total War

Von: Ansgar Steidle/Robert Horn

Seeschlachten, neue KI- und Grafikengine – ist Empire das beste Total War aller Zeiten?



Hätte ich blaues Blut in meinen Adern, würde ich dieses Spiel zum Ritter schlagen. Denn Medieval 2: Total War macht so gut wie alles richtig, was man als Fan der Serie erwarten darf. Für den nächsten Teil der Total War-Serie wünsche ich mir, endlich auch die Seegefechte in Echtzeit-Kämpfen auszufechten."

Mit diesem Fazit zum Vorgänger von Empire traf Tester Dirk Gooding den Nagel auf den Kopf. Sofern man keine Wunder vom Computergegner erwartete, war die Mischung aus Runden- und Echtzeitstrategie beinahe perfekt. Empire will nun diese Lücken schließen, doch um es kurz zu machen: Die Frage, ob nun alles perfekt ist, beantwortet uns die vorliegende, unfertige Version nicht. Die weiteren Hintergründe dazu erläutern wir im Testlogbuch ab Seite 88.

Da es Spieler geben soll, die noch nicht mit der Total War-Reihe vertraut sind, ein Exkurs, um was es hier geht: Die Serie verknüpft Runden-Strategie auf einer Weltkarte mit in Echtzeit ablaufenden Schlachten. In den Kämpfen bauen Sie keinerlei Gebäude oder Einheiten. Es spielt sich alles mit den auf der Weltkarte angeheuerten Truppen und den dort errichteten Bauten beziehungsweise der vorhandenen Landschaft ab.

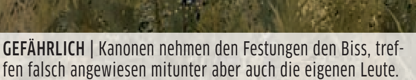
Während die Vorgänger Sie ins alte Rom und in das Mittelalter versetzten, toben Sie sich mit Empire im 18. Jahrhundert aus. Was liegt in dieser Epoche näher, als dass Sie den Weg der Kolonisten in der Neuen Welt zur Unabhängigkeit nachspielen? In den vier Kapiteln der Kampagne wehren Sie sich gegen Indianer, begehren später gegen Konkurrenten und die britische Herrschaft auf. Den Rahmen bilden gerenderte Zwischensequenzen und Aufträge, dies und jenes zu erobern. Erwarten Sie also keine spannende, tiefschürfende Geschichte. Soweit wir diese spielen konnten, lautet das Urteil: Nett für wenige Stunden, das Richtige als erste Einführung in das Spiel, mehr nicht. Total War-Veteranen fühlen sich ohnehin sofort heimisch.

Alle anderen freuen sich sicher über den praktischen Berater, der Ihnen in beiden Spieleteilen mit Tipps zur Seite steht. Davon abgesehen stehen Ihnen weitere Spielmöglichkeiten offen: schön inszenierte historische Schlachten, sowie Gefechte, bei denen Sie unter einstellbaren Bedingungen und mit einem limitierten Budget mit Flotten oder Armeen antreten.



MASSEN | Hunderte Einheiten wetzen übers Feld, sehr detailliert und hervorragend animiert.





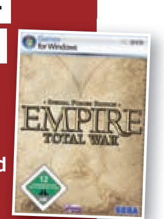
GEFÄHRLICH | Kanonen nehmen den Festungen den Biss, treffen falsch angewiesen mitunter aber auch die eigenen Leute.



BEEINDRUCKEND | Elefanten jagen den Feinden einen Schrecken ein und lassen sie mitunter fliehen.



SONDERBEHANDLUNG



Zwei Hinweise vor dem Kauf: Es gibt Spezial-Editionen. Und eine Aktivierung.

Die Special-Forces-Edition gibt´s bei Steam für 59,99 €: Darin enthalten sind sechs zusätzliche Einheiten wie die HMS Victory, das Flaggschif der Royal Navy sowie eine detaillierte Kampagnenkarte. Laut Sega wird es weitere Versionen des Spiels mit eigenen Einheiten geben. Die klassische Variante erhalten Sie in einer Schachtel – sogar etwas billiger – im Handel.



Für Einsteiger in die Serie empfehlenswert: Das über Steam erhältliche **Total War**-Mega Pack. Neben **Empire** erhalten Sie für 59,99 € die Vorgänger **Medieval 2: Total War** plus die Erweiterung **Kingdoms**, **Rome: Total War-Gold** und **Rome: Total War-Alexander**.

Die Aktivierung über Steam ist allerdings immer Pflicht.

Wirkliches Herzstück ist, wie bei Total War üblich, die sogenannte Große Kampagne, in der Sie anfangs eins von elf Völkern, darunter Schweden, Preußen und die Osmanen wählen. Hier widmen Sie sich relativ frei der Eroberung der Welt und schreiben die Geschichte nach eigenem Gusto neu. Dazu wählen Sie diverse Siegbedingungen aus, etwa bestimmte Gebiete zu erobern oder mit Ihrer Nation das Prestige-Ranking, also das Ansehen Ihres Reiches, anzuführen.

Da jedes Land Besonderheiten aufweist, gibt es genügend Anreiz, die Kampagne mit verschiedenen Nationen zu bestreiten. Zum einen wäre da die Ausgangslage, also das politische Umfeld wie Bündnisse und Feinde, Militär- und Wirtschaftspotenzial. Zum anderen besitzt jedes Volk spezifische Bauwerke und spezielle Truppen, etwa die polnischen Flügelhusaren, indische Elefanten oder die französische Maison du Roi-Leibgarde der Königsfamilie.

Die Technik machte im 18. Jahrhundert enorme Fortschritte und das Spiel trägt dem selbstverständlich Rechnung. Stehen Ihnen anfangs noch eher altertümliche Gewehre und Kanonen zur Verfügung, setzen Sie bei Schlachten zunehmend neue Einheiten wie zum Beispiel Scharfschützen ein. Zusätzlich verbessern Sie Munitionsarten und entwickeln mächtige Dampfschiffe, die entgegen den Segelschiffen mühelos gegen den Wind fahren. Auch die Effizienz Ihrer Fabriken lässt sich steigern. Waren im Mittelalter noch Festungen von entscheidender strategischer Bedeutung, haben diese dank Kanonen ihren Status eingebüßt. Stattdessen zählt Wissen: Wohl dem, der sich mit fortschrittlicher Technik einen Vorteil gegenüber anderen Nationen verschaffen kann. In den Vorgängern von Empire konnten Sie nur entscheiden, ob Sie Städte militärisch oder wirtschaftlich ausrichten. Nun dürfen Sie zusätzlich bestimmen, wonach als Nächstes geforscht wird: Bajonette, Weberschiffchen oder gar eine neue Staatsform? Was Ihnen den meisten Nutzen bringt, kommt ganz darauf an, ob Sie lieber gewaltsam expandieren wollen, dringend Geld benötigen oder ob die Bevölkerung unzufrieden ist und Aufstände drohen.

Genau betrachtet ist der Rundenstrategieteil recht einfach gehalten: Es genügen wenige Baumenüs, ein paar Schieberegler für die Steuererhebung und übersichtliche Listen, um Ihr Reich zu verwalten. Selbst die Diplomatie, für die Sie früher Unterhändler übers Spielfeld bugsieren mussten, dürfen Sie nun jederzeit und bequem über ein Menü betreiben.

Fast in jeder Runde melden sich andere Herrscher bei Ihnen und bieten beispielsweise Geld und Technologien im Tausch gegen Provinzen oder wollen Handelsbündnisse eingehen. Diese politische Aktivität macht viel Spaß und hält Sie auch ohne Missionen auf Trab. Beispielsweise, wenn Sie Ihren Spion aussenden, um eine feindliche Stadt zu sabotieren oder einen hochrangigen Offizier zu meucheln. Prediger schicken Sie in Städte, damit sie die Bevölkerung konvertieren, die Ihnen anschließend wohlgesinnt ist. In einer anderen Situation reagieren die Untertanen in zwangsweise annektierten Gebieten wütend auf zu hohe Steuern, ein Lynchmob macht mit Ihrer Stadtwache kurzen Prozess.

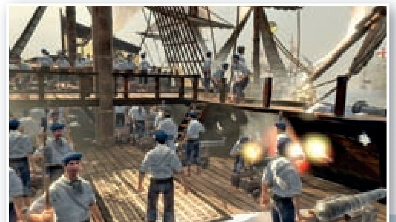
Für mehr Beschäftigung sorgen extra Seekarten mit den Handelsschauplätzen Brasilien, Indochina, der Elfenbeinküste und Madagaskar. Wenn Sie einen der begehrten Punkte mit Handelsschiffen besetzen, sacken Sie zusätzliches Geld durch eine neue Handelsroute ein. Dem Warenverkehr wird ohnehin nun mehr Gewicht beigemessen. Um den Güteraustausch und die Reisezeiten in Ihren Provinzen zu

VOLLE BREITSEITE!

Zum ersten Mal in der Total War-Reihe dürfen Sie Schiffskämpfe selbst austragen. Ist das die erhoffte Offenbarung?

Die Seegefechte in Empire sehen blendend aus und können ungemein spannend sowie taktisch fordernd sein. Für Anfänger ist es kaum möglich, ohne große Verluste davonzukommen. Es gilt, taktisch vorauszudenken und die Windrichtung zu beachten. Sie attackieren gegnerische Schiffe mit dreierlei Munition. So zerschießen Sie etwa überlegenen Schiffen die Segel, um zu entkommen oder dezimieren mit Streumunition die gegnerische Mannschaft. Wer nahe genug herankommt, ohne zu viel einzustecken, kann Feindschiffe auch entern, anstatt diese zu zerstören. Im späteren Spielverlauf eröffnen Ihnen fortschrittliche Dampf- oder Raketenschiffe weitere Varianten, mit Gegnern fertig zu werden.

- + Exakte Manöver einzelner Schiffe dank Direktsteuerung möglich
- + Unterschiedliche Munitions- und Schiffstypen erlauben taktische Varianten
- + Optisch sehr gelungen und detailliert
- − Schlacht bei großen Flotten unübersichtlich: Koordination bei vielen Schiffen schwierig (Gruppenbewegungen funktionierten in unserer Testversion nicht zuverlässig)
- − Kämpfe zwischen angeschlagenen Kähnen ziehen sich in die Länge



◀ **EINBLICKE** | Per Knopfdruck verfolgen Sie Kämpfe aus dieser hübschen Perspektive – nette Dreingabe!

▶ **ENTERN** | Gehen Sie längsseits und erteilen das Kommando, fliegen die Enterhaken und der Kampf Matrose gegen Matrose entbrennt.





IN DIE WANTEN! | Die Menüleiste enthält die gesamte Kommandozentrale für Schiffe, inklusive Wahl der Munition.

optimieren, investieren Sie in ein verbessertes Straßennetz.

Liegen Sie mit einer Nation im Clinch, blockieren Sie kurzerhand mit einem Ihrer Kriegsschiffe deren Hafen oder zapfen eine der Handelsrouten an. So knöpfen Sie dem Gegenspieler fortwährend Geld ab. Oder wie wäre es mit einem Raubzug an Land: Die Bauernhöfe sowie weitere kleinere Behausungen sind, anders als in Medieval 2, der Provinzhauptstadt vorgelagert. Eine leichte Beute für Ihre Truppen!

Theoretisch könnten Sie sogar gänzlich auf die Echtzeitschlachten verzichten, indem Sie den Computer den Ausgang der Kämpfe berechnen lassen und hätten trotzdem viel Spaß. Aber dann verpassen Sie ja die Hälfte: die grandiosen Massenschlachten! Berührungsängste sind hier unbegründet, selbst wenn Sie sonst eine Abneigung gegen Echtzeitstrategie à la Command & Conquer und Co hegen. Die Gefechte hier arten trotz hunderter Einheiten nie in Stress aus. Es kommt absolut nicht auf möglichst viele Aktionen pro Minute an, gegebenenfalls verlangsamen oder pausieren Sie das Geschehen kurzerhand. Ihre Armee kommandieren Sie in gewohnt praktischer Total War-Manier: Truppen stürmen auf Knopfdruck in festen Formationen vor oder nehmen dank präziser Maussteuerung die gewünschte Position ein, etwa hinter Mauern. Bei unserer Testversion funktionierte das auf einigen hügeligen Karten und auf Wehrgängen aber noch nicht reibungslos.

Ausschlaggebend für den Erfolg bei den Landschlachten von Empire: Total War ist, wie schon in den Vorgängern, die richtige Taktik. Sie müssen die Stärken



FORTSCHRITT | Die Ergebnisse jahrelanger Forschung: Ein dampfbetriebenes Schlachtschiff.



SPEZIALISTEN | Zu den bekannten Assassinen und Predigern kommen Gelehrte hinzu.

EINE RUNDE SACHE

Veteranen fühlen sich hier sofort heimisch. Dennoch gibt es im Rundenstrategieteil einige wichtige Neuerungen:

Auf der Weltkarte verwalten Sie rundenweise ihre Ländereien, rekrutieren und ziehen Armeen. Neuerdings dürfen Sie gezielt Technologien erforschen. Das geht schneller, wenn Sie einen der wenigen Gelehrten einsetzen oder sich fremdes Wissen ergaunern. Ebenfalls neu sind zusätzliche Standorte für Betriebe in den Provinzen abseits der Hauptstädte sowie Handelsrouten und -punkte. Dies sind beliebte Angriffsziele, um den Feind zu schwächen. Dadurch konzentrieren sich angreifende Armeen nicht mehr ausschließlich auf eine Stadt.

- ➕ Riesiges Spielfeld
- ➕ Dynamische Auseinandersetzungen dank ausgelagerter Produktionsstätten und Handelsrouten
- ➕ Gezielte wirtschaftliche/militärische Ausrichtung bei Forschung und Städtebau möglich
- ➖ Im freien Spiel erhalten Sie keine Aufträge mehr
- ➖ Weltkarte zerstückelt durch drei Land- und drei Seekarten



◀ **HANDELSPUNKTE** | Wenn Sie die Punkte per Handelsschiff einnehmen, erhalten Sie zusätzlich Geld.
▶ **DIPLOMATIE** | Praktisch: Statt Diplomaten zu senden, erledigen Sie Verhandlungen nun per Menü.

WELTREICH | Die Karte umfasst Nord- und Südamerika, Europa samt Russland sowie Indien.

und Schwächen der eigenen Einheiten und Feinde kennen und diese, sowie das Gelände, bestmöglich ausnutzen.

Das können simple Taktiken sein, wie etwa Ihre Schützen auf einen Hügel zu stellen, damit diese über größere Entfernungen schießen. Von hinten anstürmende Kavallerie reißt Infanteristen gleich reihenweise um. Verstricken Sie die Reiter dagegen in ein Handgemenge, ist deren Vorteil dahin. In Städten gehen Infanteristen gar in Gebäuden in Deckung.

Feinde bezwingen Sie nicht ausschließlich mit roher Gewalt. Elefanten beispielsweise sind aufgrund ihrer stattlichen Erscheinung leichte Beute für Artillerie und von der Seite und hinten sehr verletzlich. Die massigen Viecher verbreiten aber durch bloße Annäherung Angst und Schrecken unter den Feinden. Ist deren Moral gänzlich gebrochen, fliehen Soldaten kopflos vom Schlachtfeld. Eine zentrale Rolle nimmt hier der General ein, der die Soldaten moralisch unterstützt. Falls er im Kampf fällt, verkehrt sich sein positiver Einfluss auf einen Schlag ins Gegenteil. Vorsicht ist übrigens geboten, wenn etwa Artillerie oder Mörser auf dem Schlachtfeld stehen: Sie treffen schon mal daneben oder raffen ohne Rücksicht auf Verluste in die Schussbahn galoppierende Pferde dahin.

Egal wie Sie es anstellen: Es gibt kaum etwas Befriedigenderes, als wenn der Gegner in einen von Ihnen vorbereiteten Hinterhalt tappt und Sie haushoch überlegene Truppen in die Flucht schlagen. Zum Glück agiert die künstliche Intelligenz nicht perfekt (im menschlichen Sinn), rennt ahnungslos in geschickt



GEH FORT | Karten mit Festungen machten noch Probleme. Im Hintergrund ein Artillerieangriff.



ELITEEINHEIT | Jede Nation befehligt besondere Einheiten, hier polnische Flügelhusaren.

LOGBUCH EINER TEST-ODYSSEE

Liebes Tagebu ... - Unsinn, natürlich: Sehr verehrte Leser, damit Sie über die Testumstände im Bilde sind, bedarf es einer genaueren Schilderung des Alltags eines Spieletesters:

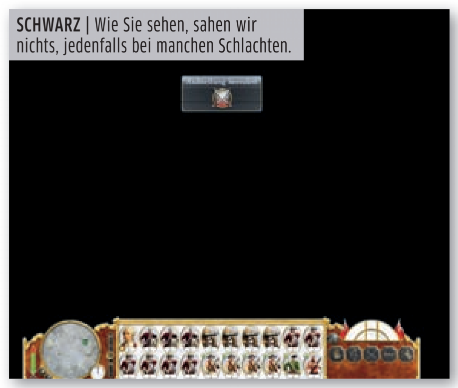
• **Freitag, 6. Februar:** Heute sollte Empire: Total War ursprünglich erscheinen. Schade für die anderen Spieler dieser Welt, die noch einen Monat warten müssen, denn ich war in München bei Sega und eroberte schon vorab einen Nachmittag lang die Welt! Obendrein stand einer der Entwickler bereitwillig allen auftauchenden Fragen Rede und Antwort. Das war selten nötig, denn Empire wirkte sofort vertraut. Habe mich lediglich im Tutorial kurz mit den Seeschlachten beschäftigt (sehen bombastisch aus!), die Kampagne angespielt und dann flugs ein freies Spiel begonnen. Insgesamt ein sehr vergnüglicher Nachmittag, wenngleich die noch unfertige Version ein paar Mal unfreiwillig auf dem Desktop landete und die Performance besser sein könnte. Egal, da hat man uns Spieletestern schon schlimmere Kandidaten vorgesetzt.

Die Rückreise trete ich mit zwei DVDs des Spiels im Gepäck sowie der Vorfreude auf ein Update im Laufe des Samstags an. Bestens! Dann steht einem ausführlichen Test ja nichts mehr im Weg!



FLAMMENMEER | Die Segel entzünden sich an einem in der Nähe brennenden Schiff.

• **Samstag, 7 Februar:** Heute wollte ich mit den Niederlanden die Weltspitze erklimmen – eigentlich. Vom Start weg beherrschen die Holländer insgesamt nur wenige Provinzen, verfügen dafür über eine starke Flotte und Kolonien sowohl in Indien als auch Amerika (Die drei Karten sind ja riesig! Noch besser gefallen hätte mir ein Globus im Stil eines Civilization 4, aber man kann ja nicht alles haben). Für meine großspurigen Pläne hinderlich stellte sich die Tatsache heraus, dass das Spiel auf dem heimischen Rechner nicht gut lief. Das Update, das gegen Abend eintrudelte, behob nicht alle Fehler, bescherte mir gar neuen Ärger: Viele der Truppen bestanden plötzlich aus null Mann. Ich zählte die Stunden (!), bis ich – umsonst, wie sich herausstellte – Empire neu installiert und das nun unergründlich langsame Update per Steam heruntergeladen hatte. Von Sega kam schließlich der rettende Hinweis: Die alte Konfigurations-Datei löschen und in den Spieloptionen die verstellte Einheitengröße wieder hochsetzen – Fehler behoben. Morgen dann ein neuer Versuch.



SCHWARZ | Wie Sie sehen, sahen wir nichts, jedenfalls bei manchen Schlachten.

• **Sonntag, 8 Februar:** Die Kampagne weiterzuspielen fruchtete nicht, denn das dritte Kapitel wurde nicht freigeschaltet (davor hatte man mich schon Freitag ge-

vorbereitete Fallen und hält so die Spannung in den ausufernden Schlachten aufrecht.

Enttäuschend ist hingegen, wenn fortgeschrittene Spieler nicht gefordert werden, beziehungsweise sich der Computer nicht oder nur sehr dilettantisch wehrt. Ein Phänomen, das hin und wieder in Medieval 2 zu beobachten war. Leider geschah das auch in unserer Testversion. Beispielsweise stellten die Angreifer doch glatt ihre Kanonen direkt vor einen Berg und schossen unentwegt in die Erde, während die übrigen Mannen unentschlossen vor den Festungsmauern auf und ab liefen. Das sollten Sie jedoch nicht überbewerten, denn die Regeln für das Verhalten und die Laufwege der KI waren auf einigen Karten noch nicht richtig integriert. Somit können wir auch nicht mit Sicherheit sagen, wie gut sich der Computer in der finalen Version wirklich schlägt.

Sicher dagegen (und an den Screenshots unschwer zu erkennen): Die frische Grafik-Engine liefert atemberaubend schöne Bilder, sowohl an Land als auch zu Wasser. Die Bandbreite an Szenarien reicht vom Schneesturm im Alpenland, über staubige, schwer befestigte indische Wüstenfestungen bis hin zur schillernden See der Karibik. Besonders schön: Je nach Tageszeit stimmige Beleuchtung und Wettereffekte. Der immense Detailgrad sowohl der Einheiten als auch der Gebäude verdient höchstes Lob. Die Kämpfer in den Schlachten sind filmreif animiert, Tageshitze lässt die Luft flimmern, Mauern zerbersten effektvoll. Auf der See hangeln Matrosen in der Takelage, die gewaltige Explosion der Pulverfässer schleudert sie durch die Luft in die Gischt, Flammen greifen auf einen vorbeifahrenden Kahn über und setzen die Segel in wenigen Sekunden lodernd in Brand – Beispiele gibt es unzählige. Auch die Geräuschkulisse überzeugt: Befehle hallen in landestypischer Sprache über die Felder, Kanonenschüsse donnern satt – Empire sind die Awards schon jetzt sicher, wir reichen sie beim finalen Test nach.

Was die lang ersehnten Seeschlachten betrifft, so begeisterten sie uns vor allem auf-



ERWISCHT! | Unsere Taktik geht auf, wir fallen den Gegnern in die Flanke.



UNTERSCHLUPF | Einige Häuser können Sie mit Ihren Truppen besetzen.

warnt). Also startete ich abermals einen Feldzug, diesmal in Indien mit dem Maharatenreich. Bei manchen Gefechten blieben Schlachtfelder einfach schwarz oder waren merkwürdig eingefärbt, weshalb ich viele Konfrontationen vom Computer berechnen lassen musste. Ungünstig, wenn man zügig vorankommen will. Ein paar Scharmützel in und um diverse Festungen offenbarten deutliche Schwächen bei der KI und Wegfindung. Was ist da los? Gerade in diesen Punkten sollte Empire doch im Vergleich zum Vorgänger zulegen? So macht das kaum Spaß!

- **Montag. 9, Februar:** Robert Horn kam heute von seinem USA-Trip zurück und klinkte sich mit in den Test ein. Wie es scheint, treten auch auf seinem Rechner Probleme auf, inzwischen aber seltener (kam vielleicht wieder ein Update?). Irgendwann gegen Morgen hatte ich mit meinen Truppen dann halb Indien eingenommen, nur auf See sah ich kein Land (haha).

- **Dienstag. 10, Februar:** Fasse mich kurz, muss unbedingt weiterspielen, das alte Total War-Fieber hat mich erwischt. PS: Die vom Entwickler zugeschickten „Build Notes" lüften das Rätsel vom Sonntag: Unter anderem heißt es dort „First implementation of town layouts – AI pathfinding is still work in progress". Aha. Am Verhalten der KI, Wegfindung und Grafikbugs wird dem Dokument zufolge noch gearbeitet.


HINTERHALT | Eine Zwischensequenz aus der Kampagne: Franzosen lauern uns auf.

- **Mittwoch, 11. Februar:** Langsam läuft mir die Zeit davon, bis Ende der Woche muss der Artikel fertig sein! Bislang läuft Empire aber nicht überzeugend. Nachmittags fällt die Entscheidung: Wir vergeben keine Wertung, die stünde auf zu wackeligen Beinen.

- **Donnerstag, 12. Februar:** Ich frage bei Sega nach dem Hotfix für die Kampagne – und falle aus allen Wolken. Der Computer wehrt sich zum ersten Mal richtig, als er sein Fort verteidigt! Gut, eine Minute vor Ende des Countdowns landete ich doch wieder auf dem Desktop und ein paar meiner Leute fanden wieder den Weg nicht, aber so macht das ganze schon ordentlich Laune! Jippie! Nur hab ich kaum mehr Zeit zu spielen. Wie erklär' ich das bloß den Lesern … ?

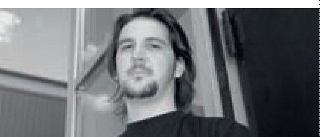

SPANNEND? | Die Aufgaben beschränken sich auf die Eroberung etlicher Festungen.

grund der optischen Qualitäten, spielerisch zählten sie in unserer Version nicht unbedingt zum Nonplusultra. Gerade die Steuerung schien noch verbesserungswürdig und auch hier dümpelten Computergegner hin und wieder tatenlos auf den Wellen.

Und wie sollte es anders sein: Kaum ist der eingangs erwähnte Wunsch nach Seeschlachten erfüllt, regt sich der nächste: Sie segeln prinzipiell nur auf hoher See. Land oder gar befestigte Anlagen sind nicht in Sicht. Eine schwer bewachte Küstenstadt anzugreifen, wäre sicher eine spannende Herausforderung für die Zukunft, vielleicht im nächsten Teil der Serie? Wir sind nun in erster Linie gespannt, was Creative Assembly bis zum Verkaufsstart aus Empire: Total War macht. Immerhin ein Gutes hat die Aktivierung per Steam ja: Die Entwickler feilen bis zuletzt am Spiel. Sie bekommen am 4. März gleich automatisch die aktuelle Version aufgespielt. Dann hoffentlich auch inklusive dem lange von den Fans geforderten Mehrspielermodus für die Kampagnenkarte. Wir warten ab, hoffen und bangen. ❑


JOLLY ROGER | Ein niederländisches Schiff betreibt auf einer Handelsroute Piraterie.

MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*



„Super Spiel … wenn Sie noch warten."

Der äh, „Test" von Empire stürzte mich in ein Wechselbad der Gefühle: Zunächst die Freude ob des ersehnten Spiels, hammermäßiger Optik, Seeschlachten. Dann Ernüchterung, da noch zu viel im Argen lag, testen, doch nicht testen … uff! Trotz allem hat es mich doch noch gepackt und ich wollte unbedingt weiterspielen. Klar, Fans werden sich's so oder so gleich Anfang März kaufen. Für alle anderen zunächst die Empfehlung: Ruhig Blut und abwarten, wie sich der Titel bei Verkaufsstart wirklich macht. Selbst Medieval 2 musste damals noch etwas reifen. Dann zeigt die KI hoffentlich, was in ihr steckt!

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*



„Untestbar. Ich hasse so etwas."

Verdammt, Creative Assembly! Da warte ich jahrelang auf dieses Spiel und dann schafft ihr es nicht, eine vernünftig testbare Version zu liefern? Klar, ihr werkelt noch bis zur letzten Minute, aber denkt doch auch mal an uns! Wir leiden! Höllenqualen! Wir wollen Tage, Wochen mit Empire verbringen, jedes bisschen Information für unsere Leser sammeln und nicht zuletzt unsere eigene Neugier befriedigen. Und dann ist alles, was uns übrig bleibt, diese halbgare, nicht testfähige Version. Wehe, Empire ist am Tag der Veröffentlichung nicht ein absolutes Spitzenspiel! Dann komm ich rüber!

KEINE WERTUNG!

Eine Note für Empire müssen wir Ihnen leider schuldig bleiben:

Um Missverständnissen vorzubeugen: Die Testversion von **Empire** wurde stets verbessert, machte allerdings erst kurz vor Redaktionsschluss richtig Spaß und dann auch – wie von **Total War** gewohnt – regelrecht süchtig. Auch trauen wir Entwickler Creative Assembly zu, bis in rund drei Wochen ein gutes Produkt abzuliefern. Ob bis dahin dann die letzten Fehler behoben sind und ob **Empire** damit besser als **Medieval 2** ist, können wir derzeit nur mutmaßen. Zumindest wäre für eine verlässliche Aussage mehr Zeit nötig gewesen – allein die Artikelabgabe ließ sich nicht weiter verschieben. Die Wertung liefern wir daher online auf pcgames.de nach.

THADDEUS | Der Trupp von Thaddeus springt mit seinen Jetpacks direkt unter die Feinde, um dann im Nahkampf zu wüten.

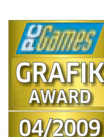
▲ AVITUS | Aus sicherer Entfernung, hinter Deckung verschanzt, gibt der schwere Trupp Deckungsfeuer. Die Fähigkeit „Feuer konzentrieren" erhöht seinen Schaden um ein Vielfaches.

▼ GÜNNI | Der Oberkommandierende ist in unserem Fall auf Nahkampf spezialisiert und haut sich in vorderster Front mit seinem Kettenschwert durch die Reihen der Gegner. Zur Not kann er aber auch heilen.

▶ DAVIAN THULE | Der Cybot-Kampfläufer stapft direkt unter die Gegner und packt sich hilflose Opfer. Oder aber Sie rüsten ihn mit schweren Maschinengewehren auf und machen ihn damit zum furchterregenden Fernkämpfer.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2







Von: Robert Horn

Vier Einheiten, null Basisbau und trotzdem jede Menge Spaß: Dieser Titel zeigt, wie's geht.

AUF DVD
• Video zum Spiel

STAHLBUCH

Die limitierte Steelbook-Edition bietet einiges an Extra-Inhalt:
Käufer erhalten exklusiv zwei spezielle Ausrüstungs-Sets mit neuen Waffen und Klamotten. Dazu gibt's eigene Farben für den Army-Painter und zusätzliche Orden für die Space Marines.

Mit neidvollen Blicken stehen die Spielegenres zusammen und tuscheln über die Kollegin. Da hat das Jahr kaum angefangen und diese doofe Echtzeitstrategie kommt aufgetakelt daher, grinst über beide Ohren und wirkt so frisch wie noch nie! Wie kann das sein, Ende 2008 ging sie doch noch gebeugt, von Sorgenfalten gezeichnet und von Alterserscheinungen geplagt. Und nun soll ein einziges Spiel der betagten Dame neuen Schwung verpasst haben? Ungeheuerlich!

Besagtes Spiel hört auf den Namen Dawn of War 2. Und wenn unser gesponnenes Bild gerade auch ein wenig übertrieben war, trifft es doch den Kern. Dieser Titel bringt jede Menge frischen Wind in ein angestaubtes Genre. Denn Dawn of War 2 macht einiges anders, einen Großteil davon sogar viel besser als die ewig gestrigen Genre-Kollegen, etwa die Command & Conquer-Serie. So wurde mal eben das einstmals ach so wichtige Element des Basisbaus komplett und kompromisslos entfernt. Sie müssen nicht mehr Gebäude um Gebäude aufziehen, Wachtürmchen bauen oder Ressourcen anhäufen, nein.

Stattdessen steuern Sie eine Handvoll Truppentypen über die glänzend aussehenden Karten und kümmern sich einzig um das Wichtigste: Orks, Eldar und Tyraniden gleichermaßen in den Allerwertesten treten. Wenn Sie das Warhammer-Universum kennen, wissen Sie: Gnadenlose Schlachten gehören hier zum Alltag. Sagen wir es lieber gleich: Eine tolle Geschichte erzählt Entwickler Relic in Dawn of War 2 nicht. Zwar

DER KRIEG IM JAHR 40.000

Vier Missionstypen kredenzt Ihnen Dawn of War 2, drei davon sind sich wiederholende Nebenaufträge, die Sie optional erfüllen können.

▶ STORYMISSION | Wie der Name schon sagt, erzählt das Spiel hier seine eher seichte Geschichte. Dennoch machen diese Einsätze unglaublich Spaß, unterscheiden sie sich doch meist von den anderen Aufträgen. Gerade gegen Ende feuert **Dawn of War 2** damit ein Action-Feuerwerk ab, das Strategiespieler begeistern wird.

Häufigkeit: 40% Spielspaß: Enorm
Fazit: Oft arten diese Missionen in riesige Massenschlachten aus. Super!

▲ BOSSKAMPF | Diese Missionen sind häufig, nerven teilweise, haben aber ihren eigenen Charme. Im Grunde stapfen Sie auf der Karte bis zu einem bestimmten Punkt durch Feindhorden, an dem dann ein mächtiger Obermotz wartet. Das Spaßige an diesen Kämpfen ist, dass jeder Supergegner seine eigenen Spezialfähigkeiten nutzt. Da heißt es gut aufpassen!

Häufigkeit: 15% Spielspaß: Lässt mit der Zeit nach
Fazit: Eine gute Idee, die sich aber auf Dauer abnutzt



▶ SÄUBERUNGSMISSIONEN | Diesen neuen, in letzter Minute eingefügten Missionstyp gibt es in drei Ausführungen: Es geht immer darum, einen Feind komplett von der Karte zu fegen. So greifen Sie eine stark verteidigte Basis des Gegners an. Oder Sie greifen eine Basis an und müssen zusätzlich verschiedene Vorposten zerstören. Bei der dritten Variante landen Sie, aus allen Rohren feuernd, direkt innerhalb der feindlichen Basis.

Häufigkeit: 15%
Spielspaß: Ausgezeichnet
Fazit: Der neue Missionstyp ist etwas langwieriger als der Rest, dank unterschiedlicher Ausrichtungen kommt aber kaum Langeweile auf.

▲ VERTEIDIGUNGSMISSION | Immer wieder müssen Sie bereits eingenommene Gebäude verteidigen, wenn Sie deren wichtige Boni nicht verlieren wollen. Dann wehren Sie vier Gegnerwellen ab, stellen Geschütztürme auf und legen Minen. Am Ende gibt's noch ein paar extrastarke Feinde. Klingt nicht sonderlich spannend, ist es auch nicht. Allein die schiere Anzahl an Kanonenfutter treibt das Adrenalin in die Höhe.

Häufigkeit: 30% Spielspaß: Befriedigend
Fazit: Die Verteidigung wird schnell zur Pflichtübung.

gibt es spannende Ansätze, aber als mitten im Krieg der Menschen gegen die Orks eine Invasion insektenähnlicher Außerirdischer (die widerlich schuppigen Tyraniden) losbricht und sich dann auch noch die hochnäsigen Eldar einmischen, können wir nur müde lächeln: Kennen wir schon. Macht aber nichts, denn das Spiel fesselt allein durch die Kampfmechanik und optisch grandios inszenierte Einsätze.

Auf den Schlachtfeldern des 40. Jahrtausends findet nämlich die eigentliche Frischzellenkur für das Echtzeitstrategie-Genre statt: Sie beginnen Ihre Abenteuer als Oberkommandierender der Blood Ravens, einer Elite-Einheit der Space-Ranger. Mit diesem (in unserem Fall Günni, der sympathische Kettenschwert-Schwinger) ziehen Sie in die Gefechte, erspielen sich in den ersten Missionen ein Gefolge harter Marine-Krieger und stürmen fortan mit einer Gruppe äußerst vielseitiger Kämpfer über das Schlachtfeld.

So stellt das Devastoren-Team unter der Leitung von Anführer Avitus mit seinen schweren Boltern einen brutalen Kampftrupp dar, der zwar schwerfällig die Mündungen Richtung Gegner schwenkt, dann aber mit seinen Feuerstößen ganze Landstriche pulverisiert. Im Nahkampf sind Devastoren freilich Nieten. Anders dagegen Oberhaupt Cyrus, der eine Gruppe Aufklärer anführt. Die können sich unsichtbar machen und eignen sich hervorragend zum Ausspähen und Sabotieren feindlicher Linien.

Der Vierte Ihrer Mannschaft ist Thaddeus, dessen Sturmtrupp mit Raketenrucksäcken ausgestattet ist. Die eignen sich hervorragend für pfeilschnelle Angriffe aus der Luft. Der Rest der Bande besteht aus Tarkus, dem Chef einer vierköpfigen taktischen Marine-Einheit, und Davian Thule, einem mächtigen Cybot-Piloten,



NAHKAMPFRAUPE | Die fiesen Carnifex gehören zu den stärksten Einheiten der Tyraniden.

ONLINE SPASS HABEN

Im Internet entfaltet Dawn of War 2 seine ganz eigene Wirkung. Vier Parteien gehen sich an die Gurgel:

Grundsätzlich verzichten die Macher auch hier auf Basisbau. Einzig Ihr Hauptgebäude rüsten Sie in drei Stufen aus, um in der ausgebauten Fassung die mächtigsten Einheiten auf Ihre Gegner loszulassen.
Das Erobern und Halten von wichtigen Energie- und Ressourcenknoten ist zentrales Element der Online-Ballerei. Gewaltige Massenschlachten dürfen Sie nicht erwarten, stattdessen dreht sich alles um den geschickten Einsatz weniger Truppentypen.



▲ **BLITZGEWITTER** | In seltenen Fällen laufen im Mehrspielerpart solch große Armeen auf wie in diesem Bild. Denn die Gefechte konzentrieren sich eher auf kleine Scharmützel Mann gegen Mann. Haben Sie Ihre Einheiten und deren Fähigkeiten im Griff, entstehen wunderbar dynamische Kämpfe mit enormem Spaßfaktor.

▼ **KRABBELVIECHER** | Die Tyraniden empfanden wir in der Beta-Phase als zu stark: Carnifex-Einheiten waren kaum zu stoppen. Inzwischen hat ein Patch aber das Balancing erneuert. Überprüfen konnten wir das leider nicht mehr (siehe Kasten „Tag-Null-Patch").





Energieknoten einnehmen

◀ **ENERGIEKRISE** | Zwei Ressourcen gibt es im Mehrspielerpart. Um die wenigen Punkte, an denen es diese gibt, entbrennen die härtesten Gefechte. Lob verdient hier der Computergegner. Er versteht es, Ihnen immer wieder hinterrücks die dringend benötigten Plätze wegzuschnappen. In der Kontrolle dieser Punkte liegt der Schlüssel zum Sieg.

▲ **QUAL DER WAHL** | Vor jedem Kampf wählen Sie Ihre Wunschrasse und – noch wichtiger – Ihren bevorzugten Helden. Der entscheidet über Ihren Spielstil. Wollen Sie lieber einen Heiler in Ihren Reihen haben oder eine Kampfmaschine? Oder wie wäre es mit einem lautlosen Killer? Die Möglichkeiten, die Ihnen die verschiedenen Kommandeure bieten, sind grandios und wirken sich direkt auf das Spielgeschehen aus.



◀ **HAUDRAUF** | Ihr Kommandeur ist zwar eine mächtige Einheit, doch gerade zu Beginn noch recht schwach auf der Brust. Erst wenn Sie ihn mit allerlei Extras aufpäppeln, zeigt er wahre Größe. Bis dahin sollten Sie gut auf ihn aufpassen und in brenzligen Situationen lieber fliehen. Seine Spezialfähigkeiten sind ein wichtiger Baustein für den Sieg.

PC GAMES SAGT:

Toller Mehrspielermodus, der Strategiespieler mit Mikromanagement fordert

- \+ Vier verschiedene Völker
- \+ Schnelle, actionreiche Schlachten
- \+ Hitzige Gefechte um Ressourcen
- \+ Helden mit verschiedenen Taktiken
- \+ Schlaue Computer-Gegner
- − Balancing noch nicht einschätzbar
- − Kaum Fahrzeuge
- − Wenig Karten

den Sie allerdings erst später im Spiel steuern dürfen. Welche der Einheiten Sie mit in den Kampf nehmen, ist Ihre Sache. Aus diesen sechs Einheiten wählen Sie drei aus, Ihr Oberkommandierender ist standardmäßig mit an Bord.

Das Besondere an Ihren Soldaten ist, dass die Krieger wie in einem Rollenspiel Erfahrung sammeln und damit bis zu 20 Stufen aufsteigen. Pro erfolgreichem Anstieg gibt es Punkte, die Sie in vier Kategorien (Ausdauer, Stärke, Reichweite und Wille) verprassen dürfen. Je mehr Punkte Sie in einen Zweig packen, desto mächtigere Spezialfähigkeiten schalten Sie frei. Devastoren lernen, wie sie ihre schweren Bolter-Kanonen ohne Aufbauzeit einsetzen, während Cyrus und seine Jungs nach einigen Verbesserungen unsichtbar Freunde wiederbeleben.

Auch hier herrscht wieder die totale Freiheit: Wenn Sie möchten, machen Sie aus Ihren Sturmtruppen furchterregende Nahkämpfer, die mit Kettenschwertern oder Äxten blutige Schneisen durch die Gegnerhorden ziehen. Oder Sie bringen ihnen bei, schweres Geschütz zu benutzen. Da die 20 Stufen locker ausreichen, um mehr als eine Richtung bis zum Anschlag auszubauen, ergeben sich wunderbare Kombinationsmöglichkeiten. Es ist schlichtweg genial, mit anzusehen, wie aus dem eigenen Kämpfer ein dick gepanzerter, waffenstarrender Haudrauf wird. Spätestens ab Stufe 15 pflügen Ihre Helden nahezu unaufhaltsam durch schwächere Gegner. In den Missionen, die zwischen superspannend und schnarchlangweilig variieren, finden Sie außerdem immer wieder Rüstungen und Waffen unterschiedlicher Qualität, mit denen Sie Ihre Lieblinge zusätzlich ausrüsten.

Bei der Jagd nach den besten Stücken kommt fast schon so etwas wie ein World of Warcraft-Gefühl auf. Denn all diese schönen Fundsachen bringen wichtige Boni auf Gesundheit oder andere Werte mit sich, die Sie im Kampf gegen die zahlenmäßig haushoch überlegenen Gegner unbedingt benö-

MULTITALENT | Der Trupp um Tarkus kann alle möglichen Waffen einsetzen. Hier: Flammenwerfer.

MARINES | Die richtige Taktik entscheidet über den Sieg: von hinten feuern, vorne zuschlagen.

tigen. Leider erst gegen Ende der Kampagne erhalten Sie die mächtige Terminatoren-Rüstung, die aus dem Oberkommandierenden einen furchterregenden Kämpfer macht und noch dazu extrem schick aussieht.

Das Zusammenspiel der einzelnen Einheiten ist zwingend erforderlich, blindes Voranstürmen beschert Ihnen höchstens den Bildschirmtod. Je besser Sie Ihre Mannen kennen, desto einfacher ist der Sieg. Denn nur wenn Sie alle Fähigkeiten im richtigen Moment einsetzen, funktioniert Ihre kleine Armee wie ein Uhrwerk. Die schweren Devastoren decken etwa den Feind aus der Ferne ein, während Aufklärer mit der Fähigkeit „Unterdrücken" anrückende Gegner verlangsamen. Gleichzeitig stürmt Ihr Kommandeur im Nahkampf voran und heilt dabei Kollegen. Mittendrin zieht der taktische Trupp mit „Spott" die Aufmerksamkeit auf sich. Klingt kompliziert, geht aber nach kurzer Eingewöhnungszeit spielend von der Hand, zumal alle wichtigen Fähigkeiten mit Tastaturkürzeln versehen sind.

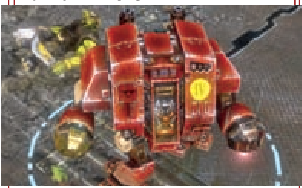
Besonders bei den häufig auftretenden Bosskämpfen benötigen Sie dieses Zusammenspiel, da der Gegner meist selbst mit einer gewieften Taktik aufwartet. So stellen Sie etwa einen Ober-Tyraniden, der sich immer wieder in Gebüschen versteckt. Erst wenn Sie ihm seine Deckung vor der Nase weggeschossen haben, ist das Monster verwundbar. Andere Feinde lassen in Abständen Luftschläge niedergehen oder rufen Verbündete zu Hilfe. Eine ungewöhnliche Idee, die wir sonst eher aus Online-Rollenspielen gewohnt sind. Die Kämpfe blieben aber zu jedem Zeitpunkt fair und schaffbar. Angst vor einem „Wipe" (um in MMO-Ausdrücken zu sprechen) brauchen Sie kaum zu haben. Denn sollte es einmal eng werden, hilft ein Rückzugsbefehl, Ihre Einheiten zum nächsten sicheren Punkt zu bugsieren. Dort regenerieren die Angeschlagenen automatisch gefallene Mitglieder.

Die Konzentration auf wenige Einheiten hat aber auch Nachteile: Denn außer den Blood Ravens steuern Sie keine weiteren Soldaten; andere Völker gibt es nur im Mehrspielermodus. Auch Fahrzeuge bekommen Sie, mit Ausnahme des Cybots Davian Thule, nur auf der Gegenseite zu Gesicht. Obwohl die Kampagne zufriedenstellend umfangreich ist: Ein bisschen mehr Abwechslung, gerade nach längerer Spielzeit, hätten wir uns dann doch gewünscht.

DIE SQUADS

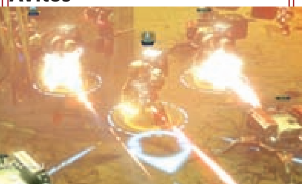
Aus sechs Einheiten stellen Sie Ihre Lieblingskombination zusammen:

Davian Thule



Der gepanzerte Cybot ist ein brutaler Kämpfer im Nah- oder Fernkampf.

Avitus



Dieser Trupp feuert mit schweren Waffen wie Boltern oder Raketenwerfern.

Cyrus



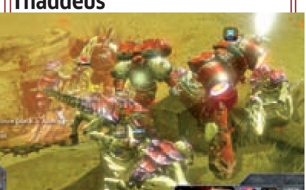
Cyrus kann sich tarnen und dezimiert Feinde mit seinem Scharfschützengewehr.

Tarkus



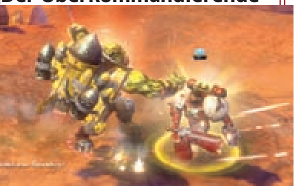
Diese vierköpfige Einheit ist vielseitig einsetzbar, nutzt gern auch Flammenwerfer.

Thaddeus



Mit Jetpacks auf dem Rücken sind diese Jungs perfekt für schnelle Angriffe geeignet.

Der Oberkommandierende



Egal, ob Sie ihn auf Nah- oder Fernkampf trimmen: Der Einzelkämpfer haut kräftig zu.



ROLLENSPIEL | Erbeutete Ausrüstung verteilen Sie in diesem Menü auf Ihre Soldaten. Macht süchtig!



KOPF RUNTER! | Ihre Einheiten nutzen selbstständig Deckung in ihrer Umgebung. Das rettet Leben.

TAG-NULL-PATCH

Was haben wir geschwitzt: In wirklich allerletzter Sekunde vor Redaktionsschluss schob THQ noch einen Patch nach:

Dieser Flicken hat es wirklich in sich. Bemängelten wir vorher noch die dröge Missionsstruktur, gibt es dank dem Update nun auch noch eine vierte Auftragsart. Außerdem wurde der Ablauf der Kampagne kräftig geändert, sodass Sie nun etwas früher auf den dritten Planeten gelangen. Einige Änderungen sehen Sie hier im Detail:

- Verbesserter Informationsbildschirm nach Missionsabschluss
- Anstatt zufallsgenerierter Belohnungen bekommen Sie jetzt vorbestimmte Ausrüstung.
- Der dritte Planet erscheint früher.
- Zum Beenden von Akt 2 sind weniger Missionen nötig.
- Neuer Missionstyp mit drei Ausrichtungen
- Zwei neue Mehrspielerkarten
- Verbessertes Balancing anhand der Erfahrungen aus der Beta-Phase

Aufgrund dieses Patches spielt sich Dawn of War 2 nun um einiges flotter als noch zu Beginn unserer Testrunden. Nur damit konnte sich der Titel über die magische 90-Prozent-Marke retten. Trotzdem fielen uns beim Spielen einige kleinere Bugs auf:

- Nahkämpfer reagieren oft nicht auf Beschuss.
- Große Gegner bleiben an Ecken hängen.
- Mit Level 6 erhielten wir einen Level-20-Flammenwerfer.
- Eine Mission, die wir erfüllen sollten, erschien nicht auf der Karte.

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„So einen Spaß hatte ich mit diesem Genre schon lange nicht mehr! "

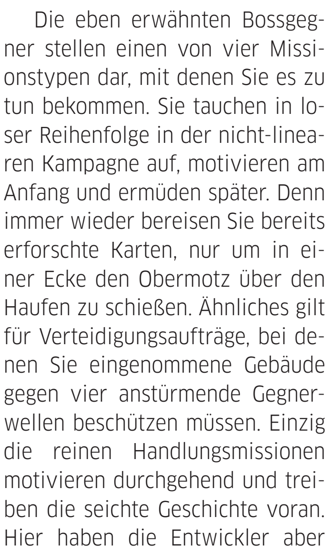
Die letzten **Command & Conquer**-Spiele habe ich nach 30 Minuten wieder deinstalliert. Da war nichts, was mich gefesselt hat. Und als ich die ersten Berichte über **Dawn of War 2** gelesen hatte, war ich besorgt: kein Basisbau mehr, nur noch wenige Einheiten? Das soll die Lösung sein?
Sie ist es. Schon nach kurzer Zeit war ich meinen Space-Marine-Jungs verfallen, kämpfte verbissen, um sie lebend durch jede Schlacht zu bringen. Noch dazu greift der **WoW**-Ausrüstungs-Sammeltrieb bei mir mit voller Wucht. Auch wenn sich die Einsätze oft wiederholen und die Story keinen Blumentopf für Originalität gewinnt: Wenn sich mein Günni kettenschwertschwingend durch Ork-Horden schneidet, während um ihn herum die Hölle tobt, dann bin ich zum ersten Mal seit Langem bei einem Strategie-Titel zufrieden.

Die eben erwähnten Bossgegner stellen einen von vier Missionstypen dar, mit denen Sie es zu tun bekommen. Sie tauchen in loser Reihenfolge in der nicht-linearen Kampagne auf, motivieren am Anfang und ermüden später. Denn immer wieder bereisen Sie bereits erforschte Karten, nur um in einer Ecke den Obermotz über den Haufen zu schießen. Ähnliches gilt für Verteidigungsaufträge, bei denen Sie eingenommene Gebäude gegen vier anstürmende Gegnerwellen beschützen müssen. Einzig die reinen Handlungsmissionen motivieren durchgehend und treiben die seichte Geschichte voran. Hier haben die Entwickler aber in letzter Sekunde reagiert und pünktlich zum Verkaufstag einen Patch bereitgestellt, der die dröge Missionsstruktur aufgelockert hat. Außerdem nutzten die Entwickler die Erfahrungen aus der Mehrspieler-Beta-Phase, um das Einheiten-Balancing in den Online-Schlachten anzupassen.

Anders als in der Kampagne stehen Ihnen online vier Völker, nämlich Menschen, Orks, Eldar und Tyraniden, zur Auswahl, jeweils mit drei eigenen Helden und unterschiedlicher Spielweise. Auch hier wurde der Basisbau gekippt, im Mittelpunkt steht die Jagd nach Energieknoten und Ressourcenpunkten. Einzig ein Hauptgebäude zur Einheitenproduktion steht zur Verfügung. Je nach gewähltem Kommandeur ergeben sich angenehm unterschiedliche Spielweisen. Dabei gilt dasselbe wie im Einzelspielermodus: Sie müssen die Fähigkeiten jedes einzelnen Soldaten kennen, um den Gegner kräftig in den Staub zu drücken. Zuletzt noch eine Randnotiz: Um **Dawn of War 2** zu spielen, benötigen Sie zwingend die Online-Plattform Steam. Auch eine Games-for-Windows-Live-Mitgliedschaft wird Ihnen abverlangt. Das stört Sie nicht? Wunderbar, denn diese schillernde Echtzeitstrategie-Perle sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. ❑

ANMELDEN, BITTE

Dawn of War 2 installieren und einfach losspielen ist nicht:



Denn Sie benötigen die Online-Plattform Steam von Valve, über die der Titel ebenfalls online vertrieben wird. Außerdem müssen Sie sich einen Account bei Microsofts Games for Windows Live anlegen, um online spielen zu können. Für die Kampagne reicht aber ein Offline-Account, für den Sie nur einen Namen und ein Passwort angeben müssen.





1A | Story-Missionen gehören zu den Höhepunkten; sie bieten Abwechslung von Bekanntem.



1 **GÜNNIS GEBURT** | Mit unserem Oberkommandierenden geht es in die ersten Einsätze, wir lernen Schritt für Schritt. Schwer sind die Missionen nicht, aber spaßig. Es gefällt, den Space Marines bei der Arbeit zuzusehen, wir sind gespannt, wie es weitergeht.



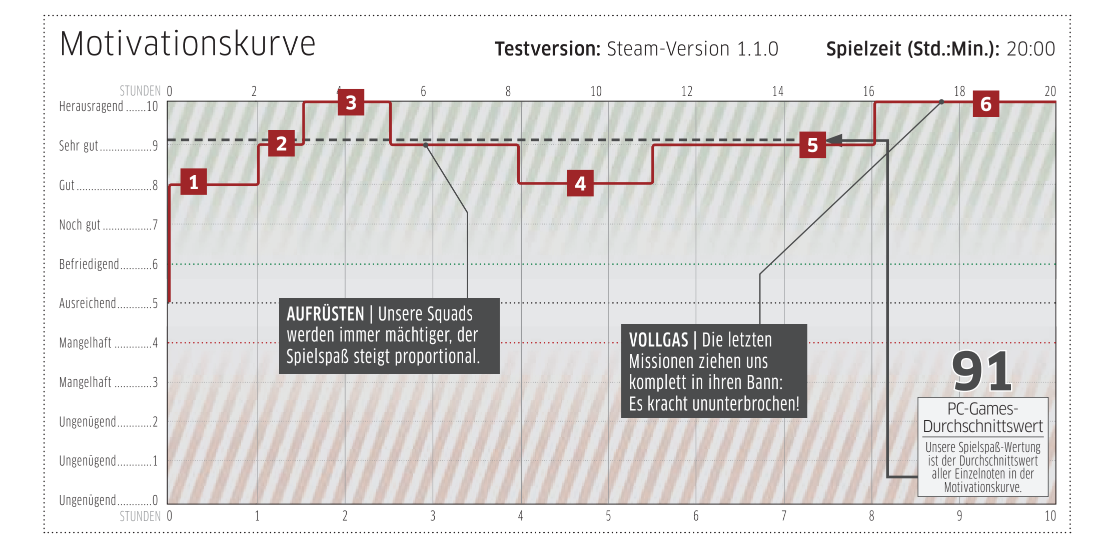
2 **CHEFSACHE** | Als wir zum ersten Mal einem Obermotz gegenüberstehen, sind wir begeistert: So etwas in einem Strategiespiel? Wir bringen unsere Jungs in Stellung, taktieren wie die Weltmeister und plätten den Bösewicht. Noch begeistern solche Einsätze.



3 **WELTRAUMKÄFER** | Unsere erste Begegnung mit den Tyraniden fällt blutig aus: Die Viecher verletzen unseren Vorgesetzten schwer. In wahren Massen fallen die Dinger über uns her und machen uns klar: Ein neuer Gegner hat die Bühne betreten.



4 **DIENST NACH VORSCHRIFT** | Die Gegner werden mächtiger, unsere Kämpfer aber auch. Inzwischen reihen sich Nebenaufträge fließbandartig aneinander, wir reisen von Planet zu Planet, um wichtige Gebäude zu sichern. Routine kommt auf, einzig die eine oder andere Story-Mission lockert das Geschehen auf. Trotzdem: Wir wollen unseren Trupp weiter hochleveln!



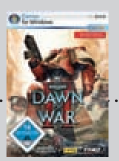


5 **TÜRSTEHER** | Bei einer aufreibenden Schlacht um die sogenannte Engelsschmiede dürfen wir ausnahmsweise mehr als vier Trupps steuern. Das ist auch bitter nötig, die Gegner fallen von allen Seiten über uns her, es kracht und rummst an jeder Ecke. Wir fühlen uns pudelwohl.



6 **DER LETZTE VORHANG** | Der große Endkampf zum Abschluss der Kampagne ist … groß. Zwar ist die Story nach wie vor kaum von Belang, doch die wilde Schlacht auf einer riesigen Karte fordert unser taktisches Geschick und den vollen Einsatz all unserer Soldaten.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2



Ca. € 45,-
16. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Relic
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Als Kopierschutz für Dawn of War 2 dient die Online-Plattform Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Exzellente Optik mit grandiosen Kampfeffekten, die nur aus nächster Nähe etwas schwächelt
Sound: Tolle Explosions- und satte Schussgeräusche garnieren die Schlachten, ein epischer Soundtrack und gute deutsche Sprecher ebenso.
Steuerung: Perfekt abgestimme Maus-Tastatur-Steuerung; alle Spezialfähigkeiten sind mit Tasten belegt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus für zwei Spieler, zwei weitere Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3,2 GHz/Dual Core, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/ATI X1600
Empfehlenswert: AMD Athlon 64x2 4400+/Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT/Ati X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Echtzeitspektakel zelebriert seine Schlachten in manchen Szenen blutig: Kettenschwerter bohren sich in Gegner, Cybots zerquetschen Opfer und werfen sie anschließend durch die Gegend. Dennoch sind solche Sequenzen eher die Ausnahme.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Dawn of War 2 lief bei unseren Testrunden problemlos und stürzte nicht ein Mal ab. Einzig der Games-for-Windows-Live-Account bereitete uns anfangs massive Probleme. Dafür kann das Spiel aber nichts, der Fehler lag bei Microsoft.

PRO UND CONTRA

+ Grandios inszenierte Echtzeitgefechte
+ Konzentration auf wenige, nützliche Einheiten
+ Süchtig machendes „Ausrüstung optimieren“ fesselt für Wochen
+ Individuell spezialisierbare Helden
+ Taktisches, forderndes Spielprinzip
+ Toller Mehrspielermodus
− Wenig spannende Geschichte
− Bugs bei Nahkämpfern
− Nebenmissionen wiederholen sich trotz Patch zu oft.
− Nur ein Volk in der Kampagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **91**

▲ **KAWUMM** | Panzer haben unterschiedliche Trefferzonen. Von zwei Seiten beschossen, hält selbst das dickste Stahlungetüm nicht lange stand.

▲ **HÄUSERSCHLACHT** | Dörfer dienen in **Cold War** nur als zerstörbare Kulisse. Zivilisten finden Sie auf den Karten nicht. Das nimmt ein wenig Realismus.

◀ **ECKSTEIN** | Hat der Panzer die Kurve genommen, sind die Truppentransporter am unteren Bildschirmrand Geschichte. Kettenfahrzeuge sind im Pulk allen anderen Einheiten überlegen.

Codename: Panzers – Cold War

Von: Christian Schlütter

Der dritte Serien-Teil macht einen Zeit-, aber keinen Qualitätssprung.

AUF DVD
- Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
- Beispielmissionen im Video

Codename: Panzers – Cold War geht weg vom Zweiter-Weltkrieg-Spektakel der beiden hochgelobten ersten Teile und präsentiert ein fiktives Szenario, in dem sich der Kalte Krieg zum offenen Schlagabtausch entwickelt: 1949 stoßen über Berlin ein Frachtflugzeug der Amerikaner und ein sowjetischer Jäger zusammen. Der Vorfall reicht den Russen als Grund, um ihre Panzer loszuschicken.

Am bewährten Spielprinzip hat Entwickler InnoGlow nur behutsam geschraubt. Sie hetzen Panzerverbände und Infanterietrupps vorwärts, um Flaggen einzunehmen. Durch diesen Landbesitz und gelungene Aktionen sacken Sie Prestige-Punkte ein, die Sie in Einheiten oder Spezialaktionen investieren. Das geht aber nur, solange Sie auch Sondergebäude mit Ihren Truppen besetzt halten. Verstärkung per Hubschrauber rückt zum Beispiel nur an, wenn Sie einen Heli-Landeplatz oder eine Funkstation besitzen. Und gänzlich eigenproduzierte Fahrzeuge verlangen schon nach einer Fabrik. All diese Standorte sind aber fest auf den detailliert gestalteten Stadt- und Landkarten installiert. Selber bauen Sie keine Gebäude.

Richtig Pep in die Gefechte bringen die Aufwertungen für Ihre Einheiten. So statten Sie Panzer mit Flammenwerfern aus und drücken Ihren Fußsoldaten Raketenwerfer in die Hand. Cool: Die Fahrzeug-Boni verteilen Sie nicht nur am Anfang einer Partie, sondern können sie auch während des Kampfes austauschen. Das macht das betroffene Vehikel zwar kurz-



ROTE GEFAHR | Die Sowjets fallen über Deutschland her. Die Geschichte erzählt **Cold War** in gerenderten Zwischensequenzen, die zwar sympathisch, aber nicht wegweisend sind.



STANDARTE | Haben Ihre Einheiten einen Punkt eingenommen, wird flugs die Flagge gewechselt. Das System funktioniert zügig und unkompliziert, macht auch wie hier im Mehrspieler-Modus Spaß.



STRASSENKAMPF | Fußtruppen verschanzen sich hinter Mauern oder Büschen. Das Deckungssystem ist aber weder so nützlich noch so ausgeklügelt wie bei **Company of Heroes** oder **Dawn of War 2**.



LEICHT ENTZÜNDLICH | **Codename: Panzers – Cold War** bietet eindrucksvolle Feuer- und Explosionseffekte. Schade nur, dass diese die Leistung der Engine stark drosseln.

zeitig unbeweglich, sorgt aber für viel flexiblere Kampfhandlungen. Als wichtigste Verbesserung erweist sich der Reparaturaufsatz für die Truppentransporter. Wer zwei dieser Fahrzeuge in seinem Panzer-Pulk mitführt, braucht keine Feinde zu fürchten, da angeschlagene Kollegen direkt zusammengeflickt werden.

Da wären wir auch schon beim großen Minuspunkt: Der Titel ist zu einfach. Wer oben genannten Kniff anwendet, erledigt 90 Prozent der Missionen ohne Probleme. Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe „Ultra" verlieren Sie nur durch Unachtsamkeit. Die taktische Tiefe, das Austarieren der einzelnen Stärken und Schwächen der Einheiten, das Nutzen von Gelände-Unebenheiten und Häuserschluchten – all diese Dinge, die Kenner am ersten und zweiten Teil schätzten, sind zwar möglich, aber nicht nötig. Natürlich können Sie immer noch mit einem Scharfschützen die feindlichen Stellungen ausspähen und die Artillerie den Rest machen lassen. In Cold War aber erliegen Sie zu oft der Versuchung, einfach mit einem Panzerverband den Gegner zu überrollen. Nicht nur, weil das simpler ist und genauso gut funktioniert, sondern auch, weil es spektakulärer aussieht.

Die verwendete Gepard-3-Engine hat nicht mehr viel mit dem Grafikgerüst von Phase One und Phase Two zu tun, was Vor- und Nachteile bringt. Das neue Panzers-Spiel sieht besser aus, bietet tolle Explosionen und Raucheffekte. Zudem fallen die Physik-Zerstörungen, eine Spezialität der Serie, in Cold War noch beeindruckender aus als in den Vorgängern. Auch die Einheitenmodelle sind in liebevoller Kleinarbeit ins Spiel eingebettet. Wenn Sie der Artillerie Tarnnetze spendieren, sehen Sie diese kurz darauf über den Stahlpanzer des Gefährts gespannt. So spielt Codename: Panzers – Cold War in der Grafik-Oberliga des Echtzeit-Strategie-Genres mit, auch wenn es Perlen wie World in Conflict nicht das Wasser reichen kann. All die Optik-Blenderei sorgt allerdings dafür, dass das Spiel einiges an Rechenkraft frisst. Selbst auf den Maschinen unserer Hardware-Spezialisten konnten wir selten mehr als 25 Bilder pro Sekunde herausschlagen. In den großen Schlachten der letzten Einzelspieler-Mission brach die Leistung sogar so weit ein, dass die Ruckler den Spielfluss störten. Komplett unspielbar wird Cold War aber nie. Die Entwickler haben dieses Problem über die Zoomstufe gelöst. Sehr weit hinaus zoomen Sie nämlich nicht. Dafür dürfen Sie nah an Ihre Untergebenen heran. Das sorgt zwar für ein Mittendrin-Gefühl, zerrt aber an den Nerven, da Sie oft die Übersicht verlieren oder die Reichweite einzelner Einheiten nicht einschätzen können.

RUSSISCH ROULETTE

Wie schon die beiden Vorgänger will auch Codename: Panzers – Cold War mit einem guten Mehrspieler-Modus punkten.

Per Internet oder Netzwerk bekriegen sich bis zu acht Spieler auf 14 mitgelieferten Karten. Von kleinen Städten mit intensiven Häuserschlachten bis zu ausladenden Kesseln und offenen Feldkonfrontationen bieten diese viel Abwechslung. Vor jedem Match stellen Sie sich Ihre eigene Armee zusammen. Auch hier gilt: Wer einen schlagkräftigen Panzer-Pulk mit einigen Reparaturfahrzeugen kombiniert, gewinnt oft die Oberhand.

Sonderlich innovativ sind die Spielmodi allerdings nicht. In Domination erobern Sie Flaggen, um Siegpunkte anzusammeln. Wer bei Ablauf der Zeit die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Team-Match hingegen zählt nur die totale Vernichtung des Gegners.

Mehr Spaß machen da schon die Multiplayer-Missionen. Zusammen mit menschlichen Kollegen erfüllen Sie darin bestimmte Aufgaben, erstürmen zum Beispiel einen Strandabschnitt oder entschärfen eine Atombombe. Vier solcher Szenarien liefert Entwickler InnoGlow mit, zahlreiche andere dürfte die recht aktive Community nachreichen.



MASSENSCHLACHT | Auch im Mehrspieler zählt Masse statt Klasse. Wer mehr Panzer hat, gewinnt oft.



AUFGEMOTZT | Mit einem simplen Mausklick bekommt unser Panzer ein schickes Tarnnetz. Gutes System!

DUELLANTEN | Erst spät im Spiel legen sich die beiden Supereinheiten M50A1 Ontos (links) und Trojanow miteinander an. Bombastisch!

Inhaltlich gestaltet sich Cold War nicht ganz so mitreißend wie seine älteren Brüder. Das liegt zum einen daran, dass die fiktive Geschichte automatisch nicht so emotional angegangen wird wie die aufgeladene Weltkriegs-Thematik. Zum anderen fehlen während der Missionen Hinweise auf die durchaus präsenten Story-Fortschritte. Wichtige Mitteilungen Ihrer Untergebenen, die auf veränderte Umstände wie eintreffende Verstärkungen hinweisen, werden nur in kleinen Textfenstern am linken Bildschirmrand angezeigt. Gleichzeitig spielt das Programm in der oberen rechten Ecke der Benutzeroberfläche ein Video ab, das die Vorgänge zeigt. In der Hitze des Gefechts übersehen Sie diese Einblendungen aber schnell. Eine kurze Spielpause, in der der Kartenausschnitt auf die entsprechende Einheit zentriert wird, wäre besser gewesen. Eine Sprachausgabe für die Heldeneinheiten innerhalb der Missionen natürlich noch besser. Denn wie schon in den Vorgängern treiben auch in Cold War einige Hauptakteure die Story voran, die aber nur in den Zwischensequenzen mit eigener Sprachausgabe zu Wort kommen. Nettes Detail für Fans der Serie: Auch im heißen Kalten Krieg sind wieder die alten Haudegen am Start. Kirkland kämpft nun Seite an Seite mit dem früheren Reichswehr-Angehörigen Gröbel gegen das anrückende Russenheer. Das sorgt für Atmosphäre. Zwar bietet der dritte Panzers-Teil keine russische Kampagne, im Laufe der vier Akte ergeben sich aber interessante Wendungen, durch die Sie schließlich doch in die Stiefel eines russischen Befehlshabers schlüpfen. Ein feiner Kniff, der verhindert, dass der Geschichte die Luft ausgeht.

Im Vergleich zu der Version, die wir Mitte letzten Jahres in unserer Sneak Peek hatten, fällt auf: Cold War läuft weitaus stabiler, wirkt mehr wie aus einem Guss. InnoGlow hat außerdem an den Wegfindungsroutinen gearbeitet. Es kommt jetzt nur noch sehr selten vor, dass Panzer an Engpässen festhängen. Auch weite Wege schaffen Ihre Verbände ohne Hilfe. Zudem wurde die Einheiten-Balance verbessert. Waren damals die sowjetischen Raketenwerfer noch ein ultimativer Rückzugsgrund, schalten ein paar schnelle, leichte Panzer die Stahlungetüme jetzt fix aus. Diese Verbesserung fällt aber, bedingt durch den zu leichten Einzelspieler-Part, nur im Mehrspieler-Modus auf (mehr dazu im Kasten „Russisch Roulette"). Einen überaus nervigen Schnitzer im Spieldesign haben die Entwickler nicht behoben: Noch immer lässt sich jeder Einheit nur eine Schnelltaste zuweisen. Mehrfachgruppierungen, längst Standard im Genre, sind nicht möglich. ❑

HARTWAREN

Die Bildwiederholrate von Codename: Panzers – Cold War geht oft in die Knie. Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben die Engine auf Herz und Nieren getestet:



AUSGEBREMST | Gerade bei Massenschlachten mit vielen Explosionen geht die Engine in die Knie.

- Das Spiel läuft auch mit einem leistungsstarken Rechner lediglich mäßig. Mit unserem Testsystem (Athlon X2 6400+, Geforce 9800 GTX+ und 2 GB Speicher) liegt die Bildwiederholrate in niedrigster Zoomstufe bei 15 Bildern pro Sekunde.
- Die Engine profitiert sehr wenig von Mehrkernprozessoren. Deshalb ist es wichtig, dass der Prozessor mit einem hohen Takt von mindestens 3 GHz pro Kern rechnet. Daher empfehlen wir einen Athlon X2 6400+ oder Core 2 Duo E8500/E8600. In puncto Grafikkarte reicht bereits ein Mittelklasse-Modell wie eine 9800 GTX+ oder Radeon HD 4850 für alle Details auch in hohen Auflösungen.
- Spieler mit einer schwachen CPU (Einkerner oder Zwei-/Vierkerner mit weniger als 3 GHz Takt) sollten bei den Optionen „Partikelflug", „Effektdetails", „Physikstufe" und „Ragdollstufe" den Minimalwert einstellen oder die Option deaktivieren. Bei unserem Testsystem stieg bei einer Auflösung von 1.680 x 1.050 die Bildwiederholrate um rund 33 Prozent von 15 Fps auf 20 Bilder pro Sekunde.
- Die Option „Geländepuffer" muss aktiviert bleiben, da sonst die Bildwiederholrate noch mehr einbricht.
- Ein weiterer Tuning-Tipp, der Grafikkarte und Prozessor gleichzeitig entlastet, ist das Deaktivieren der „Schattenqualität". Der Leistungsgewinn beträgt bis zu 53 Prozent.

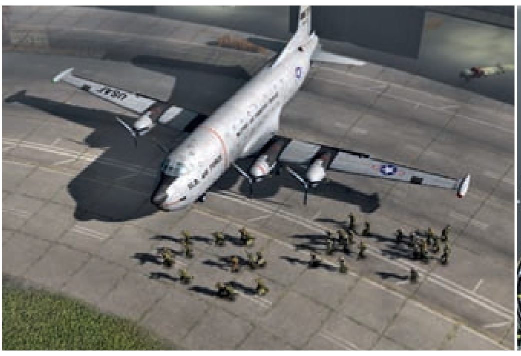
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*





„Cold War erreicht nicht ganz die Größe seiner Vorgänger."

Cold War dürfte dem alten Glanz der Serie hinterherweinen. Obwohl es ein sehr gutes Echtzeit-Strategiespiel ist, fehlt mir das Pathos der Weltkriegsschlachten und das „Oh Mann! Wie schaffe ich das mit nur noch zwei Einheiten?"-Gefühl der Vorgänger. Anfänger, Fans der Serie, Mehrspieler-Hungrige und Menschen mit Faible für frische Szenarios schlagen trotzdem sofort zu! Wenn im März World in Conflict: Soviet Assault (Vorschau auf Seite 68) erscheint, dürfte der dritte Panzers-Teil den direkten Vergleich mit Ubisofts Version des Kalten Krieges aber wohl verlieren.



1 ABLFUG! | Die erste Mission zeigt, wie viel Potenzial in **Codename: Panzers – Cold War** steckt. Die Flucht vom Flughafen Tempelhof und der Spießrutenlauf durch Berlin stecken voller spannender Momente. An jeder Straßenecke kracht es. Hoffentlich geht es so weiter!

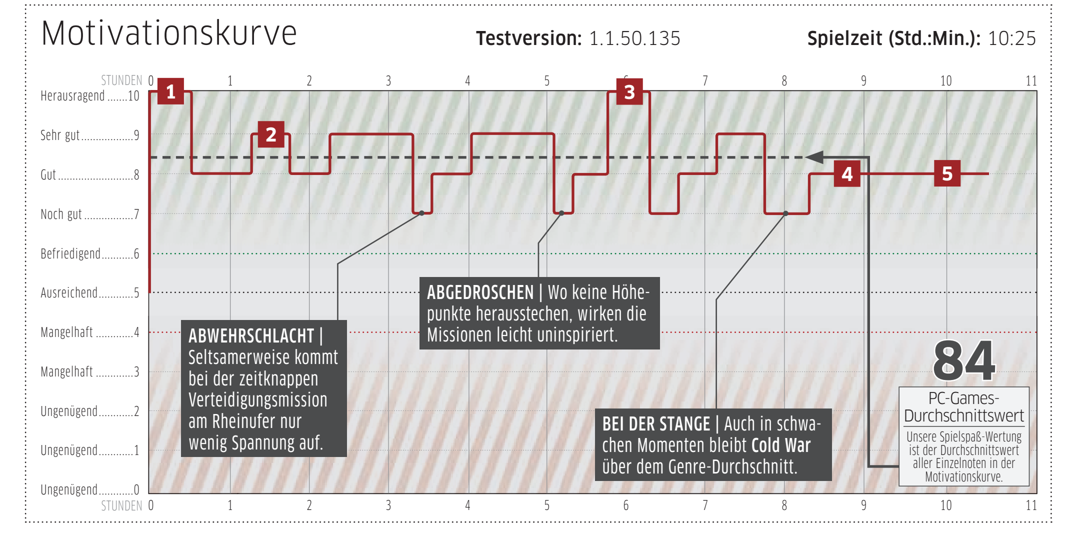


2 WECHSELBAD | Als eine der wenigen Missionen bietet die Schlacht im holländischen Nimwegen taktische Tiefe. Mit zwei kleinen Kompanien landen wir westlich und östlich des Rheins, müssen die beiden Truppenteile langsam zusammenführen.



FUNZEL | Lokale Wahrzeichen wie der Leuchtturm von Helgoland geben Ihnen in **Cold War** ein wenig das Gefühl, für das eigene Land zu kämpfen. Das motiviert!

3 NETZSTRUMPF | Auf Helgoland müssen wir zunächst ein gitterähnliches Netz von Knotenpunkten aufbauen. Ansonsten gibt es keinen Nachschub. Die taktische Karte (die Besitzer von zwei Monitoren auf dem zweiten Bildschirm anzeigen lassen können) hilft dabei. Einer der besten Momente!





4 SHOWDOWN | Der letzte Kampf findet standesgemäß mitten in Berlin statt. Am Brandenburger Tor stellen wir die letzten sowjetischen Truppen. Leider ist die Mission für die große Abrechnung zu leicht geraten. Ein paar schwere Panzer kommen schnell an den wichtigen Flaggenpunkt.



5 FREUNDESFREUNDE | Mit einigen Kollegen stürzen wir uns in die Mehrspieler-Partien von **Codename: Panzers – Cold War**. Die Schlachten sind spaßig und abwechslungsreich, dauern aber meist nicht besonders lange. Oft ist nach einer Viertelstunde die Runde entschieden.

CODENAME: PANZERS – COLD WAR



Ca. € 50,-
12. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: InnoGlow
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei der Erstinstallation ist eine Internetverbindung notwendig. Danach müssen Sie zum Spielen weder die DVD einlegen noch online sein. Das Spiel kann auf bis zu drei Rechnern installiert werden. Auf einem einzelnen Rechner sind unbegrenzt viele Installationen möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Engine zaubert tolle Explosionen und Raucheffekte, geht aber zu schnell in die Knie.
Sound: Musik und Syncrhonstimmen gefallen. Eine Sprachausgabe für die Helden in den Missionen fehlt.
Steuerung: Oftmals mangelt es an Übersicht. Ansonsten ist die Bedienoberfläche unkompliziert.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Domination und Team-Match auf 14 Karten sowie Multiplayer-Missionen auf 4 verschiedenen Karten; Verbindung über Netzwerk oder Internet
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.8 GHz Prozessor, 1 GB RAM (2 GB bei Windows Vista), Radeon X800/Geforce 6800
Empfehlenswert: Athlon X2 6400+ oder Core 2 Duo E8500/E8600, 2 GB RAM, Geforce 9800 GTX+ oder Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Kriegsalltag ist nicht für Kinder gedacht. Übermäßig brutale Szenen oder sinnentleerte Gewalt finden Sie in **Codename: Panzers – Cold War** aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Version 1.1.50.135, die mit der Verkaufsversion weitestgehend identisch ist, auf zwei verschiedenen Rechnern. Abstürze oder Systemfehler traten nicht auf. Die Hardware-Anforderungen sind allerdings reichlich hoch.

PRO UND CONTRA

- \+ Flotter Spielfluss mit guten Ideen
- \+ Actionreiche Schlachten
- \+ Frisches Szenario, …
- − … das aber mit wenig Emotionen angegangen wird.
- − Hohe Hardware-Anforderungen
- − Einzelspieler-Kampagne zu einfach und zu kurz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**



AM BRUNNEN VOR DEM TORE | An der Ausbaustufe Ihres Forums lesen Sie Ihre Beliebtheit ab.

STADTRAT | Eine florierende Stadt bietet Unterhaltung, Religion, Waren und Nahrungsmittel in ausreichendem Maße. Läuft der Laden aber erst einmal rund, lauern lange Leerlaufphasen.

Grand Ages: Rome

Von: Christian Schlütter

Dritter Name, dritter Versuch – endlich wird Haemimonts Serie zur echten Caesar-Konkurrenz.

Nach **Die Römer** (PC-Games-Wertung: 75 %) und **Imperium Romanum** (PC-Games-Wertung: 77 %) ist **Grand Ages: Rome** der dritte Anlauf des Studios, den Thron der Antike-Aufbau-Strategiespiele zu besteigen. Und da der alte Machthaber (**Caesar 4**) mittlerweile in die Jahre gekommen ist, funktioniert es diesmal sogar – wenn auch mit Schönheitsfehlern.

Wie gewohnt bauen Sie Aquädukte, Arenen und Villen, befriedigen Ihre Untertanen mit Nahrung, Gütern, Religion und Unterhaltung, um Ruhm und Reichtum anzuhäufen. Das Baumenü, immer schon eine Stärke der Serie, ist auch dieses Mal wieder übersichtlich und lässt keine Information vermissen. Zudem legen entsprechende Menüknöpfe jetzt farbige Netze über Ihr Städtchen. So sehen Sie auf einen Blick, welche Häuser noch von der Nahrungs- oder Wasserversorgung abgeschnitten sind oder wo die Bürger nach mehr Unterhaltung verlangen. Keine neue, aber eine sehr komfortable Idee. Der untere Bildschirmrand zeigt zudem bis zu drei Symbole, die den Zustand Ihrer Stadt widerspiegeln. Beim Zustand „Geringe Unterhaltung" können Sie zum Beispiel keine Entscheidungen treffen, die Ihre Popularität weiter sinken lassen würde. Durch diese Besonderheiten wird es sehr wichtig, den Aufgaben Prioritäten zuzuweisen. Bauen Sie zunächst ein neues Theater oder ist die Zwangsrekrutierung der Zivilbevölkerung für den Militärdienst derzeit wichtiger? Dieses System ist weitaus transparenter und motivierender als die Ereigniskarten aus dem Vorgänger, die arg zufallsabhängig waren.

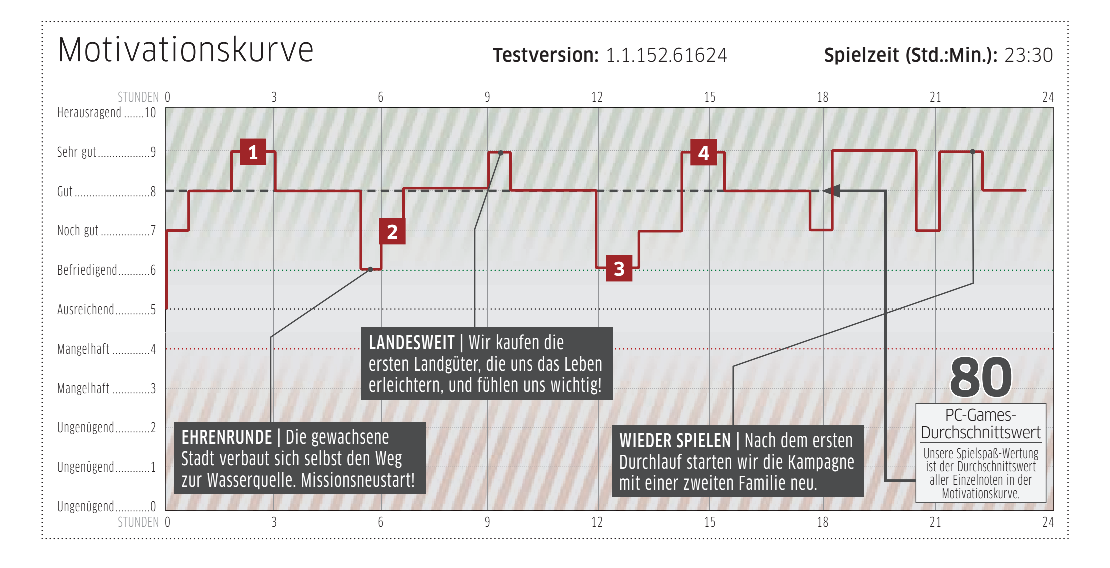
Die Geschichte startet nach der Machtergreifung und der späteren Vertreibung des Diktators Sulla. Als Jungaristokrat verhelfen Sie Ihrer Familie, die während der stürmischen Zeit aus Rom vertrieben wurde, wieder zu alter Größe. Diese Charakter-Story treibt mehr an als das simple „Beherrsche Rom"-Szenario der Vorgänger. Zudem stehen fünf verschiedene Sippen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen zur Wahl, was zum erneuten Durchspielen anregt. Größter Pluspunkt von **Grand Ages: Rome** ist aber der Rollenspiel-Aspekt: Nach jeder bestandenen Mission verteilen Sie Fähigkeitenpunkte und erwerben

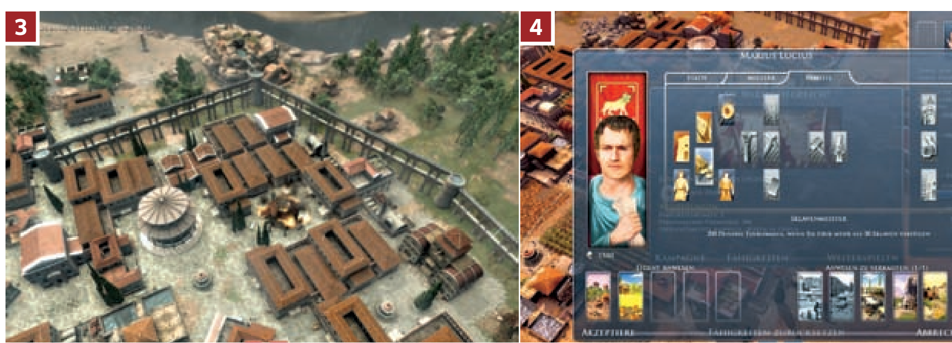


◀ **AUFBAU SÜD** | Die ersten Aufgaben sind leicht zu meistern, der Nahrungshandel floriert.

▶ **GEMETZEL** | Echte Kämpfe gibt es erst nach vier bis fünf Missionen. Das leichtgewichtige Kampfsystem enttäuscht. In der Folge wählen wir lieber Aufträge, bei denen wir friedlich vorgehen können.







BRANDGEFÄHRLICH | Unser Bauernmarkt steht in Flammen, obwohl die Anwohner zufrieden sind. Auch die Präfekturen löschen den Brand nicht.

VON DER ROLLE | Die motivierende Jagd nach privaten Landgütern und Fähigkeiten hält uns bei der Stange. Das hat Haemimont gut gemacht!

persönliche Landgüter. Dadurch erhalten Sie beispielsweise Gratis-Rohstoffe oder errichten die ersten fünf Gebäude Ihrer Stadt kostenlos.

Die Aufträge dürfen Sie auf einer Europa-Karte übrigens frei auswählen. Entscheidend dabei ist, welchem Auftraggeber Sie folgen. Denn so verschaffen Sie sich nach und nach die Gunst eines Mäzens, der Ihre politische Karriere fördert. Grand Ages: Rome bekommt damit eine zusätzliche makropolitische Komponente im Kampf um die Macht in Rom und wird so noch vielschichtiger.

Leider schleppt auch der neue Haemimont-Titel Altlasten der Serie mit sich herum. Immer noch treten in den Missionen zu viele Leerlaufphasen auf. Gerade wenn Ihr Ziel lautet, durch Handel eine gewisse Menge an Einnahmen anzuhäufen, verkommt die Stadtverwaltung in der Zwischenzeit zur reinen Beschäftigungstherapie. Zum Glück kommen diese Wartehallenmomente aber nur noch sehr selten vor. Reichlich schwach ist nach wie vor der Militärteil. Die Kämpfe zwischen Legionären und Barbaren bleiben ein anspruchsloses Gewusel. Zwar haben die Entwickler den Soldaten Trainingsmöglichkeiten und Spezialfähigkeiten spendiert, beides beschränkt sich aber auf einen simplen Mausklick und bringt keinerlei taktische Tiefe. Unter „Merkwürdigkeiten" ist die arg willkürliche Art einzuordnen, wie Präfekturen Brände löschen. Mal funktioniert das Feuerwehr-System, ein anderes Mal nicht. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

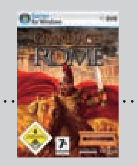


„Trotz einiger alter Schwächen derzeit die beste Wahl!"

Mein Satz für die Werbung vorweg: Grand Ages: Rome ist das beste Antike-Aufbauspiel der letzten Zeit! Leider ist die Auswahl im Moment ja auch nicht sonderlich groß. An Caesar 4 kommt Grand Ages: Rome nicht heran. Aber der Abstand ist knapper als bei Imperium Romanum. Der Rollenspiel-Teil bringt Abwechslung, die Geschichte um eine vertriebene Adelsfamilie ist erstaunlich motivierend. Traurig, dass Grand Ages: Rome an einigen Stellen patzt.

GRAND AGES: ROME

Ca. € 40,-
26. Februar 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Installieren wird lediglich der Seriencode benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Für ein Aufbau-Strategiespiel gute Grafik mit feinen Lichteffekten und guter Wasserdarstellung. Details wie Tiere und Windräder beleben die Umgebung.
Sound: Die väterlich klingenden Sprecher passen gut in das Szenario, die Musik hält sich dezent im Hintergrund.
Steuerung: Das runde Baumenü ist sehr praktikabel. Sorgen und Nöte Ihrer Bürger erkennen Sie farbig dargestellt in übersichtlichen Menüs.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Multiplayer-Missionen per Internet oder LAN auf elf mitgelieferten Karten. Die fünf Spielmodi reichen von „Sammle 40.000 Danrii" über „König des Hügels" bis zu „Last Man Standing".
Zahl der Spieler: Bis zu vier Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte
Empfehlenswert: 2-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahre
Keine explizite Gewaltdarstellung, die Schlachten laufen in pixeligen Scharmützeln ab. Wein gehört zu den Handelsgütern, politische Ränkespiele werden belohnt. Von diesem Spiel geht keine Gefahr für die Jugend aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit dem Rezensionsexemplar, das die Versionsnummer 1.1.152.61624 trägt und mit der Verkaufsversion weitestgehend identisch ist. Abstürze oder gravierende Fehler traten nicht auf. Das Spiel lief stabil und flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende Familiengeschichte mit Wiederspielbarkeitswert
- ➕ Guter Rollenspiel-Anteil
- ➕ Deutlich verbesserte Grafik
- ➕ Sinnvolle Benutzeroberfläche
- ➖ Militärteil wieder nur ein spielerisches Leichtgewicht
- ➖ Einige Längen im Spielverlauf
- ➖ Präfekturen arbeiten nur unzuverlässig; Brände ohne Grund
- ➖ Fehler im Stadtbau sind schlecht zu beheben

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 80

Von: Felix Schütz

Schwerter und Pistolen, Hintern und Brüste – die Eckpfeiler eines primitiven Spektakels.

FARBENFROH | Bis auf die halb nackte Heldin enthält die Grafik keinerlei Züge von Anime-Design.

A: SPRUNG | Eine typische Sequenz: Manche Zauber frieren das Geschehen ein. Ayumi springt dann in die Luft …

B: LANDUNG | … und landet mitten in der herumstehenden Gegnermasse. Alles im näheren Umkreis …

C: INFERNO | … wird durch eine magische Druckwelle in Mitleidenschaft gezogen. Um solche Zauber zu wirken, muss Ayumi durch Kämpfe ihre Rage-Anzeige auffüllen. Mehr Tiefgang kennt das Kampfsystem nicht.

X-Blades

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wie hoch ist Ihr IQ? 120? 95? 140 vielleicht? Bitte, machen Sie sich nicht die Mühe, ihn auszurechnen. Denn den Entwicklern von X-Blades ist Ihr Intellekt sowieso völlig schnuppe – sie legen ein irre simpel gestricktes Actionspiel vor.

Die Heldin ist beinahe nackt. Das ist auch schon das Bemerkenswerteste an der Schatzjägerin Ayumi. Mit fast entblößtem Hintern und wippenden Brüsten fetzt die vorlaute Dame durch eine trashige Handlung: Zu Spielbeginn fummelt die Ballerfee in beispielloser Ignoranz an einem Artefakt herum, das einen dunklen Gott beherbergt. Ein ulkig knurrender Löwe versucht sie zwar davon abzuhalten, doch vergebens – das Böse wird befreit, Ayumi muss es stoppen. Falls Sie sich nun fragen, ob die Story irgendwann noch an Spannung gewinnt, hier die einfache Antwort: neeeiiin.

Mit Schwert und Pistole wehrt sich Ayumi gegen Monstermassen, wie man sie höchstens in Geplänkeln der Sorte Serious Sam erlebt hat. Das simple Prinzip: Ayumi kommt in einen Raum. Dort erscheinen Gegner aus dem Nichts. Ayumi haut drauf oder schießt wie von Sinnen um sich. Eine rote Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie viele Feinde noch ins Gras beißen müssen – erst wenn sich nichts mehr rührt, ist der Weg zum nächsten Level frei. Dort killt Ayumi erneut alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Und so geht's stur weiter bis zum Abspann.

Besiegte Gegner hinterlassen Seelenpunkte. Wie in Devil May Cry 4 investiert man diese, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Das mag der größte Anreiz im gesamten Spiel sein, doch selbst der hat Mängel: Zwar erlernt Ayumi im Laufe der achtstündigen Spieldauer eine Handvoll nützliche Fähigkeiten, doch andere sind dafür ziemlich sinnfrei. So ist es im Grunde egal, ob man nun Flammen- oder Eismagie einkauft, denn bis zum Spielende hat man sowieso jedes Talent freigeschaltet. Die Wahl zwischen Licht- und Schattenzauberei beeinflusst, welche von zwei Endsequenzen man zu sehen bekommt. Ob das als An-

VOLLE PACKUNG: DAS ROYAL BUNDLE

Die normale Verkaufsversion ist bereits gut ausgetattet. X-Blades erscheint aber auch mit weiteren Extras in einer Sonderfassung, dem „Royal Bundle".



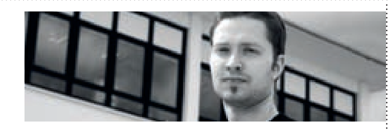
Extras der normalen Fassung (ca. 50 Euro):
- Doppelposter (Landkarte und Ayumi-Motiv)
- 192-seitiges Lösungsbuch (fünf Sprachen)

Inhalte der Royal Edition (ca. 70 Euro):
- Doppelposter
- Lösungsbuch
- Mousepad
- Ayumi-Statue (ca. 22 cm groß)
- Artbook
- Soundtrack-CD



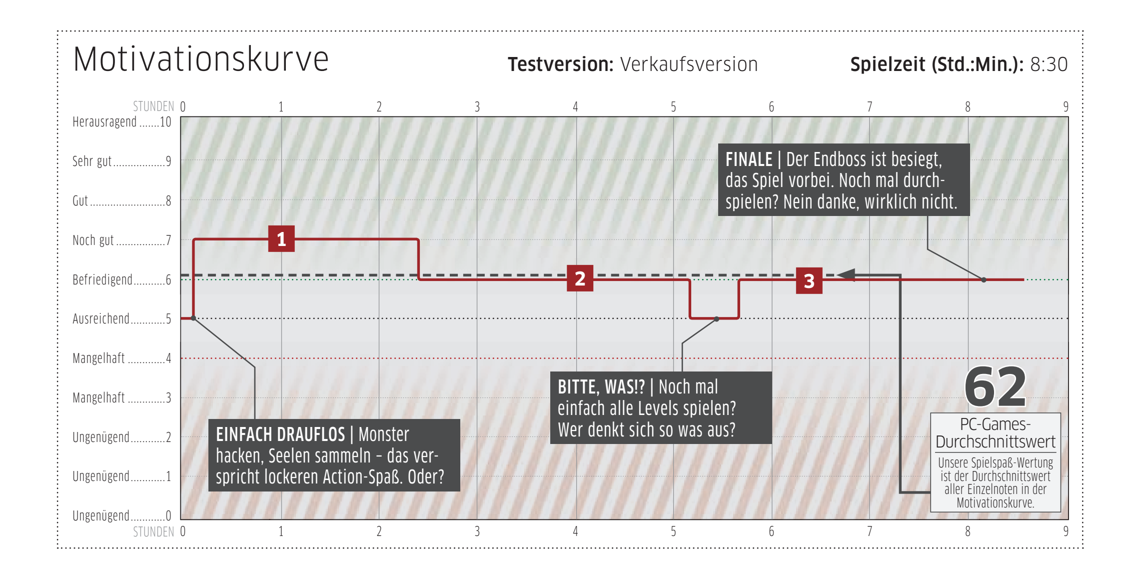
HOFFNUNG | Ayumi tatscht eine magische Kugel an und setzt böse Kräfte frei. Es folgt ein langwieriger Kampf gegen einen übergroßen Löwen – man hofft, die Spielqualität würde steigen.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Selbst für Trash-Liebhaber ein grenzwertiger Spaß“

Ich hab’s gern mal etwas simpler. Ich liebe Ballerspiele wie **Serious Sam** oder **Alien Shooter 2**, eben solche Monstermassenvernichtungsapparate, die nicht meinen Verstand, sondern meinen Klickfinger fordern. Doch **X-Blades** ist mir zu anstrengend. Vielleicht wäre mir dieser Trash-Krawall besser bekommen, hätte ich ihn nur jeden Abend für knapp 20 Minuten konsumiert. Dann hätte ich das simple Kampfsystem, die eintönigen Umgebungen und das schwache Gegnerdesign womöglich stirnrunzelnd übersehen. Das Levelrecycling jedoch ist eine üble Nummer – einfach alle Levels noch mal hinklatschen und „(Abend)“ dahinterschreiben, das macht keinen Spaß. Mitte der 90er-Jahre wäre das vielleicht gerade noch gegangen, doch als üppig verpacktes Vollpreisspiel kommt **X-Blades** eine gefühlte Dekade zu spät.



reiz langt, um **X-Blades** mehrfach durchzuspielen? Abermals: nein.

Nach einigen Stunden beweisen die Leveldesigner Sinn für schwarzen Humor. Denn hat man sich endlich durch sämtliche Räume geklickt, wartet **X-Blades** mit einer bösen Überraschung auf: Alle Levels noch mal spielen – so lautet das neue Ziel. Hinter den Raumbezeichnungen steht dann ein eingeklammertes „Abend“, zum Beispiel „Klingen des Todes (Abend)“, und entsprechend schummrig-rot ist die Lichtstimmung. Sonst ändert sich wenig: Die Gegner sind stärker, die Levels dunkler – und das war’s auch schon. Für solches Spieldesign kennen wir übrigens einen launigen Fachausdruck: „Spielzeitstreckung aus der Hölle“.

Das Hauen und Stechen ist leicht zu beherrschen: Mechanisch die linke und rechte Maustaste klicken, viel mehr braucht es nicht, um die Hundertschaften an Feinden zu zerpflücken. Ein Level enthält zwar eine freiwillige Sprungpassage, doch die lehnten wir dankend ab – das Springen ist sowohl mit Tastatur als auch per Gamepad einfach zu ungenau. Unnötig nervig: Um Lebenskraft aufzufüllen, muss man umständlich per Esc-Taste ins Charaktermenü wechseln, dort den Reiter „Extras“ anklicken und „Heilung“ auswählen – was sprach denn gegen eine frei belegbare Schnelltaste, liebe Entwickler?

Die Grafik jedoch ist gut. Die Levels sind zwar eintönig gestaltet, dafür aber auch klasse texturiert. Die Lichtdarstellung ist ebenfalls schön gelungen, auch wenn sie zu arg übertriebenen Glanzeffekten auf Ayumis Ausrüstung führt. Etwas albern hingegen das Figurendesign – einige Gegner wirken so ungelenk, dass man sie lieber bemitleiden als bekämpfen mag. Und über Ayumis Figurendesign braucht man eigentlich keine weiteren Worte zu verlieren.

Zu schade, dass die immerhin flotten Zwischensequenzen einige enorm trashige Dialoge enthalten – die Sprecher sind zwar gut, doch die Texte nicht. **X-Blades** stellt Sie eben vor die Wahl: Hirn aus oder Spiel aus. ❑

2

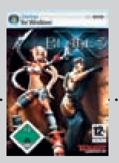
MONOTON | Es reift die Erkenntnis, dass sich am Spielprinzip nix mehr ändert. Immerhin macht das gelegentliche Fähigkeiten-Freischalten etwas Spaß.

3



ERNÜCHTERUNG | Noch mal durch alle Levels wetzen, immer die gleichen Gegner – Motivation und Herausforderung vermisst man bis zum Spielende.

X-BLADES



Ca. € 40,-
6. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Gaijin Entertainment
Publisher: Zuxxez
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Solange man das Spiel nicht online oder per Telefon aktiviert, ist es nur in einer eingeschränkten Demo-Version lauffähig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hoch aufgelöste Umgebungstexturen und gute Lichteffekte. Die Gestaltung der Levels ist jedoch eintönig, die Glanz- und HDR-Effekte sind übertrieben und das Gegnerdesign haut teilweise voll daneben.
Sound: Viele Sprachen wählbar – super! Die guten deutschen Sprecher müssen arg trashige Sätze vortragen. Der rockige Soundtrack passt zur Atmosphäre, nervt aber schnell.
Steuerung: Durchschnittlich. Etwas ungenaue Kollisionsabfrage, was im Getümmel aber kaum auffällt. Ayumi zu heilen, erfordert umständliches Wechseln ins Menü. Gute Unterstützung des Xbox-360-Gamepads.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): P4 2,0 GHz/Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Geforce 7600/Radeon x1650
Empfehlenswert (Herstellerangaben): P4 3,0 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 8800/Radeon x3800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Selten fliegen in den hektischen Kämpfen die sprichwörtlichen Fetzen – und wenn, so geschieht dies relativ unblutig und detailarm. Das Design der halbnackten Heldin versprüht einen unverhohlenen Sexismus, ist im Jahre 2009 aber weder ungewöhnlich noch anstößig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die fix und fertig verpackte Verkaufsfassung. Die stürzte nicht ab, zeigte praktisch keine Bugs und lief durchgängig flüssg.

PRO UND CONTRA

- \+ Schnörkellose Nonstop-Action
- \+ Schöne Umgebungstexturen
- \+ Feine Lichteffekte
- \+ Viele Sprachen wählbar
- \+ Lösungsbuch inklusive
- − Null Abwechslung
- − Fieses Level-Recycling
- − Unsympathische Heldin
- − Übertrieben hoher Trash-Faktor
- − Schwaches Gegnerdesign
- − Belanglose Handlung
- − Einfallsloses Kampfsystem
- − Schwächen in der Bedienung
- − Kaum Motivation beim Seelensammeln und Freischalten von Skills

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 62

Von: Felix Schütz

Entzaubert: ein Magier-Spiel, dessen Reiz sich in den Weiten des Alls verliert.

BITTE LÄCHELN! | Am Ende des Spiels weiß man: Hinter den (schlecht synchronisierten) Aliens steckt mehr, als man anfangs vermutet.

HELDENHAFT | Verrückt: Simon, hier im Raumanzug, geht mit einer Harpune auf einen Weltall-Kraken los.

CHAOS-TRUPPE | Wieder vereint: Links der Sumpfling, daneben Simon und der trinksüchtige Wolf.

Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?

Das ging ja flott! Erst letzten Monat wurde das fünfte Simon the Sorcerer-Adventure angekündigt, da schlägt das Testmuster auch schon bei uns auf. Untätigkeit kann man dem Berliner Studio Silver Style (DSA: Demonicon) nicht vorwerfen!

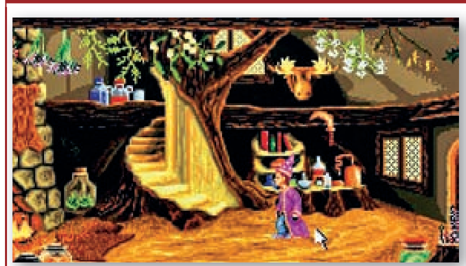
Der neue Simon ist anders. Natürlich spielt das klassische Abenteuer um den frechen Zauberer wieder in einer Märchenwelt, selbstredend sind wieder alte Bekannte wie der Sumpfling oder das ätzend feministische Rotkäppchen dabei. Doch die Handlung wendet sich gleich zu Beginn vom Vorgänger ab, als Simon von aggressiven Aliens heimgesucht wird. Er tritt die Flucht an und findet sich wenig später an einem Strand wieder – ein unerwarteter Tapetenwechsel, denn hier regiert ein Grafikstil, wie man ihn eher vom Karibik-Abenteuer So Blonde kennt. Und es geht absurd weiter: Simon erforscht eine unterirdische Maulwurfsfestung, braust per umgebautem Piratenschiff ins All und liefert sich einen Showdown auf der Raumbasis der Invasoren. Elfen, Zauberei und Fantasyklischees gibt es diesmal kaum.

Die konstruiert wirkende und ziemlich konfuse Handlung hat aber auch ein Gutes – sie lässt Simon brandneue Locations erkunden und erschließt ein frisches Feld für unverbrauchte Gags. Und zwar solche, die nicht nur gewohnt fies, sondern auch bewusst ein wenig schlüpfriger sind als im Vorgänger.

Das Spielprinzip bleibt aber ganz das alte: Man klickt Simon durch zweidimensionale Umgebungen, lässt ihn Gegenstände aufsammeln und an anderer Stelle kombi-

SIMON THE SORCERER: EIN RÜCKBLICK

Weil die Reihe um den frechen Zauberer schon einige Jahre auf dem Buckel hat, liefern wir Ihnen hier noch mal eine kleine Gedächtnisstütze.



SIMON THE SORCERER (1993) & SIMON THE SORCERER 2 (1995)
Die Kult-Adventures der Gebrüder Woodroffe galten Mitte der 90er als legitime **Monkey Island**-Konkurrenten. Frecher Sprachwitz und parodistische Gags waren ihr unverwechselbares Markenzeichen.



SIMON THE SORCERER 3D (2002)
Der Absturz der Reihe: Teil 3 setzte erstmals auf vollständige 3D-Grafik, sah zum Fürchten hässlich aus und spielte sich nicht gut. Es hagelte Kritik, man erklärte den Zauberer für tot.

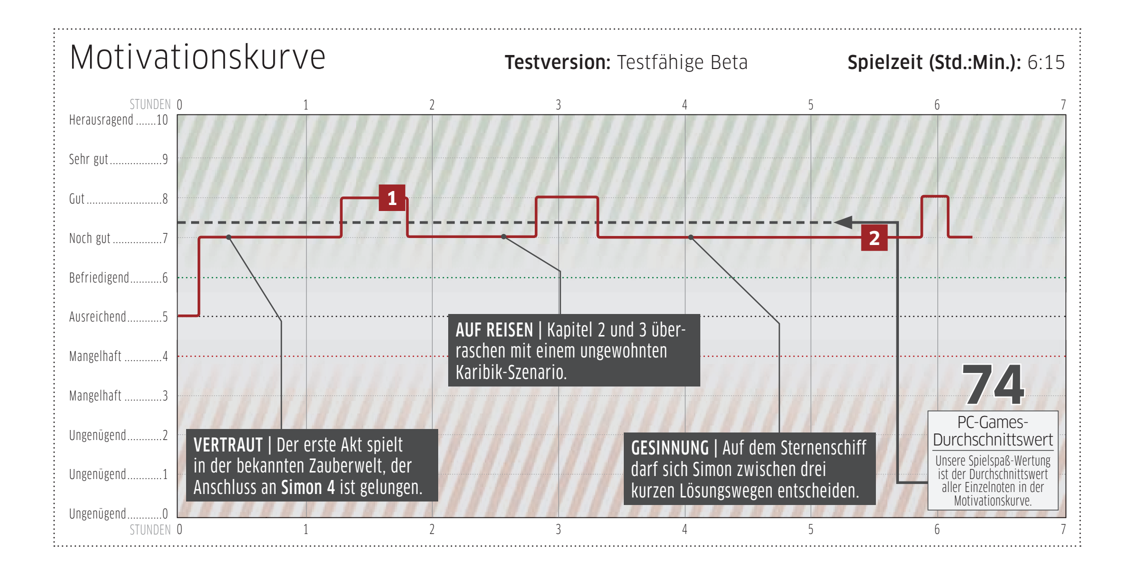


SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN (2007)
Ein Führungswechsel brachte die Reanimation: Silver Style und TGC schnappten sich die Lizenz, bauten für Teil 4 eine neue Grafik-Engine, bemühten sich um den Witz der Vorgänger – beinahe mit Erfolg.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Simon the Sorcerer: Wer will schon Fortsetzungen?“

Beim Spielen beschlich mich ein ähnliches Gefühl wie seinerzeit beim vierten **Monkey Island**. Beide Titel sind im Grunde nicht schlecht, haben tolle Vorgänger. Und doch wurden sie verbissen als Fortsetzungen auf den Markt gebracht und verloren dabei merklich an Charme. Nun war der vierte **Simon** ja schon kein Meilenstein, sondern einfach nur „nett“, doch der neue Teil ist für mich eher noch ein Rückschritt. Schlecht ist er deshalb aber noch lange nicht! Einige Charaktere fand ich zum Beispiel gut gelungen, vor allem das herrlich biestige Rotkäppchen – wer solche Figuren bereits im Vorgänger mochte, wird sich auch am neuen Teil erfreuen. Schielt man jedoch zur direkten Konkurrenz (Seite 76 und 106 in diesem Heft) rüber, dann wird deutlich, dass ein sechster **Simon** noch so einiges nachzulernen hätte.



nieren. Die Rätsel sind nicht immer logisch und manchmal erfordert das Spiel trotz der wenigen Locations etwas zu viel Laufarbeit und Herumprobiererei. Eine eingebaute dreistufige Rätselhilfe wendet aber den meisten Frust ab, insofern Sie deren Gebrauch mit Ihrer Spielerehre vereinbaren können.

Ein paar kleinere Neuerungen gibt es jedoch: Simon trifft beispielsweise einen Flaschengeist (bekannt aus dem zweiten Teil der Reihe), der anbietet, ein Psychogramm des Helden zu erstellen. Fortan hat man bei Dialogen die Möglichkeit, nicht nur typisch gemein, sondern auch richtig böse oder aber – wie ungewohnt! – auch mal freundlich und diplomatisch zu reagieren. Am Ende des Spiels erhält man eine wenig reizvolle Auswertung des Psychogramms, nämlich in Form eines quälend langen Monologes.

Unerwartet das letzte Kapitel: Nicht Simon, sondern der alkoholkranke Wolf spielt hier die Hauptrolle – mit ihm erhalten kleine, neue Spielideen Einzug, die wir aber um der netten Überraschung willen nicht verraten wollen.

Wie im Vorgänger leidet auch der fünfte **Simon** an einer schwachen Dramaturgie. Witzige Filmsequenzen, auf die Situation abgestimmte Musik, flotte Dialoge, spannende Konfrontationen – nichts davon findet sich hier. Viele der Sprecher sind gut, keine Frage, doch einige klingen oft mehr abgelesen und gekünstelt als natürlich. Hinzu kommen viele übertrieben ausgewalzte Dialoge und unnötige Füllsätze, die zum Wegklicken anspornen. Dies sind einige der Gründe, weshalb die Witze nicht immer so richtig zünden wollen – **Ceville** und **The Book of Unwritten Tales** haben das besser drauf.

Die Grafik ist zwar gut, rettet die dünne Atmosphäre aber nicht. Die 2D-Hintergründe wirken wie von Hand gezeichnet und sind sehr hübsch, überschlagen sich aber nicht mit animierten Details. Und die Figuren, obwohl sauber modelliert und mit leichtem Cel Shading veredelt, bewegen sich steif und haben in Nahaufnahmen eine starre Mimik. Im Jahr 2009 ist man Besseres gewohnt. ❑

1

NOTFALL | Doppelt fies: Erst verliert Simon seinen Zauberhut und damit sein Inventar, dann tritt ihm das böse Rotkäppchen mit Wucht in die Weichteile.

2



SCIENCE-FICTION | Was unternimmt der Wolf, um die Invasion der Aliens zu beenden? Die Lösung ist unerwartet – und deshalb verraten wir sie nicht.

SIMON THE SORCERER: WER WILL SCHON KONTAKT?



Ca. € 40,-
26. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Silver Style/TGC
Publisher: TGC
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Protect Disc. Es wird nur die DVD im Laufwerk abgefragt, sie muss beim Spielen daher eingelegt sein. Eine Aktivierung ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schöne 2D-Hintergründe mit ein paar animierten Objekten. Die 3D-Figuren im Cel-Shading-Look sehen gut aus, ihre Animationen und Mimik wirken jedoch steif.
Sound: Die Musik ist okay, passt aber oft nicht zur Situation. Einige Synchronsprecher sind gut. Andere, etwa Alix oder auch Simon selbst, klingen jedoch etwas zu abgelesen.
Steuerung: Die Maussteuerung ist simpel, bietet aber keine Kombinationshilfen wie in **Ceville** oder **Geheimakte 2** an. Dafür gibt's ein meist nützliches Tagebuch mit Hilfe-Funktion. Die Hotspot-Anzeige liegt unbequem auf der Taste „J“.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,0 GHz/Athlon 64 2000+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: P4 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Radeon X 1600 Pro/Geforce 6800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Simons Kommentare sind bissig und schwarzhumorig. Zuweilen enthalten seine Witze schlüpfrige Anspielungen, geprägt von satirisch überspitztem Sexismus. Erotik oder vulgäre Sprache gibt es aber nicht, ebenso wenig wie Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine fast fertige Version, die aber noch nicht den finalen Stand der Goldmaster-Fassung hatte. Bugs fielen uns praktisch keine auf, es gab lediglich seltene kurze Aussetzer beim Ton. Völlig harmlos.

PRO UND CONTRA

- [+] Abwechslungsreiche Locations
- [+] Schön gestaltete Hintergründe
- [+] Quest-Tagebuch mit eingebauter, dreistufiger Rätselhilfe
- [+] Einige witzige Charaktere
- [+] Dialoge mit Gesinnungswahl
- [−] Kurze Spieldauer
- [−] Einige enttäuschende Sprecher
- [−] Manche Kommentare und Dialoge sind übertrieben lang.
- [−] Gags wirken teilweise aufgesetzt
- [−] Schwache Atmosphäre
- [−] Absolut null Dramatik
- [−] Steife Charakteranimationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**



▲ **DUELL** | Der arrogante Paladin Ambrosius kassiert ein Ding von Ceville. Erst zum Spielende arbeiten die beiden zusammen, um das Königreich zu retten.

▶ **PREDIGT** | Wenn Ceville einen besonders gemeinen Plan ausheckt, empört sich die kleine Lilly und liefert einen humanen Gegenvorschlag. Das wird schnell zur Routine.

▲ **ERKENNEN SIE DEN?** | Im Treffen für anonyme Bösewichte trifft man auf drei besonders coole Nebencharaktere. Der untote Pirat ist natürlich eine Anspielung auf **Monkey Island**.

◀ **TOR!** | Abgedrehte Situationen und absurde Aufgaben gibt es in **Ceville** zuhauf.

Ceville

Von: Felix Schütz

Eine Liebeserklärung an die moderne Unterhaltungswelt, gut verpackt als charmanter Rätselspaß.

Wenn es überhaupt ein Genre gibt, das vernünftige Parodien hervorgebracht hat, so sind es die Adventures. Ob Film, Computerspiel oder Fantasiewelt, nichts ist vor ihnen sicher. Auch **Ceville** eifert diesem Grundsatz nach – und überrascht dabei mit hoher Qualität.

Ceville, ein kleinwüchsiger Tyrann, regiert sein Märchenreich mit diabolischer Schadenfreude. So lange, bis das Volk den Aufstand probt und sein Oberhaupt entmachtet. Den Häschern entkommen und gleichzeitig die Gewalt über seine Ländereien zurückerlangen – dies ist Cevilles Geschichte, der Rahmen für ein ausgelassenes Abenteuer, das weniger auf Spannung als auf Klamauk und Absurditäten setzt.

Eine pfiffige Idee: An Cevilles Seite agiert Lilly, ein kleines Mädchen mit großem Herzen. Wo der Bösewicht gemeine Lösungswege bevorzugt, strebt seine Begleiterin nach Güte und Nächstenliebe. Das ungleiche Duo steuert man meistens gleichzeitig, eine Figur trottet dann der anderen hinterher – ähnlich wie in **Sam & Max**. Nur in wenigen Situationen sind Wechsel zwischen den Helden nötig, etwa wenn Ceville mal wieder hinter Gittern sitzt. Entscheidungsfreiheit zwischen guten und bösen Lösungswegen bietet das Spiel jedoch nicht – schade!

Schrullige Gestalten trifft man reichlich in **Ceville**, auch wenn manche von ihnen austauschbar wirken: betrügerische Flaschengeister, zartbesaitete Elben und raffgierige Zwerge kennt man schon aus vielen Adventures. Einige Nebencharaktere sind jedoch überraschend witzig: Der herrlich



1 **ABGANG** | Ceville muss aus seinem eigenen Schloss fliehen – ein kurzes, sehr leichtes Kapitel für den entspannten Einstieg.



2 **SCHÖNLING** | Ambrosius' Auftritt sorgt für zufriedenes Grinsen, vor allem dank seines hochmotivierten Synchronsprechers.

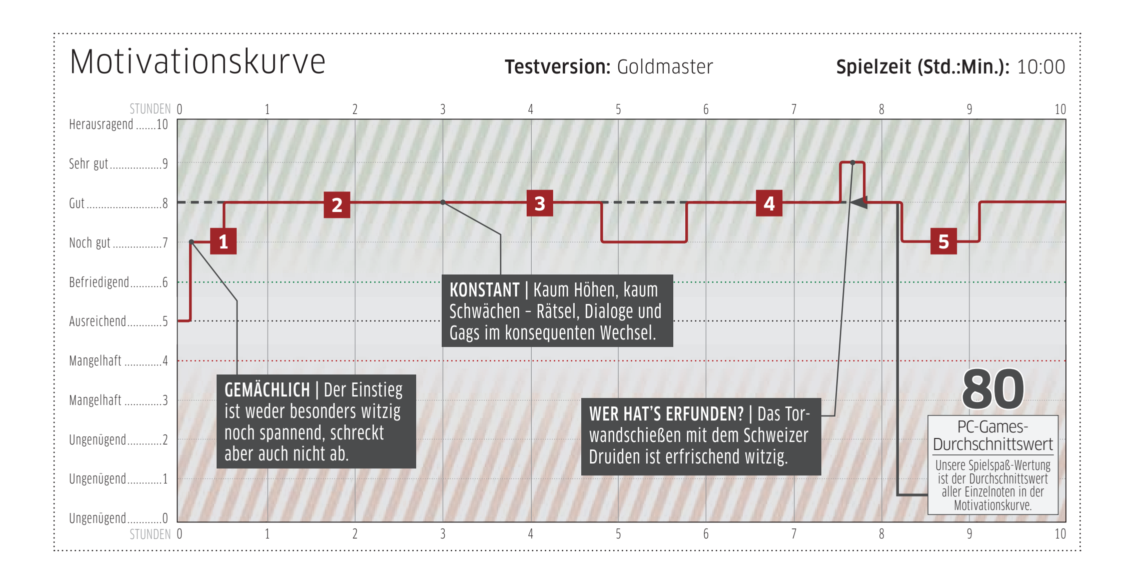


3 **SHOWSTAR** | In einer Anlehnung an **DSDS** mogelt sich Lilly durch einen Schönheitswettbewerb – eine solide Rätselkette ohne Highlights.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Überraschend gute Gag-Parade."

Es scheint in Mode zu sein, Fantasy-Adventures mit parodistischen Kalauern vollzustopfen. Das ist auch okay, wenn das Drumherum stimmt. Und das tut es bei Ceville. Die vielen Anspielungen, fand ich, ein von modernen Medien weich gekochtes Kellerkind, meist ziemlich lustig und gelungen. Besonders die schrillen Charaktere wie der Schweizer Druide (Sie kennen die Ricola-Werbespots?) ließen mich grinsen. Für lauthalses Lachen hat es dann aber doch nicht gelangt, dafür fehlen den Dialogen, dem Tempo, der Situationskomik einfach jener Schliff, wie man ihn aus Lucas-Arts-Klassikern kennt. Auch Präsentation und Atmosphäre spielen höchstens in der zweiten Liga, da haben Jack Keane oder The Book of Unwritten Tales mehr zu bieten. Wer damit leben kann, hat jedoch ein durchweg nettes Adventure vor sich.



tuntige Paladin Ambrosius etwa hat die Lacher auf seiner Seite. Oder ein Druide mit saukomischem Schweizer Akzent, der die Helden zu einem zeremoniellen Torwandschießen herausfordert – eine originelle, coole Figur.

Begnadete Sprecher verleihen den Charakteren ihren Charme. Unter anderem sind die deutschen Synchronstimmen von Joe Pesci (Casino) und Kevin James (King of Queens) zu hören – ein Genuss! Zwar sind nicht alle Nebenfiguren so toll besetzt, doch auch dort finden sich einige Highlights. Etwa ein sympathisch lispelnder Dämon, der seinen ersten Kerker eröffnen möchte – eine Anspielung auf den Klassiker Dungeon Keeper.

Parodien und Seitenhiebe dieser Art sind das Aushängeschild des Spiels. Und so bereitet es den größten Spaß, wenn man das beständige Augengezwinker zu deuten vermag. Über zwei Dutzend solcher Gags fielen uns auf, darunter Anspielungen auf Indiana Jones, Maniac Mansion, Diablo 2, Half-Life 2, Gothic oder World of Warcraft. Doch der Humor ist nicht für jedermann: Wer Youtube-Anekdoten der Sorte „Warum liegt hier Stroh auf dem Boden?" nicht lustig findet, wird mit der Antwort „Chuck Norris weiß, warum da Stroh liegt." nur wenig anzufangen wissen.

Handwerklich überzeugt das Spiel als Adventure alter Schule. Die solide Maussteuerung profitiert von einer Hotspot-Anzeige, die auf Wunsch auch Kombinationshilfen bietet. Das Rätseldesign ist mal absurd, mal logisch, aber meistens fair und damit im grünen Bereich.

Ein Schwachpunkt des Spiels ist die Präsentation. Obwohl die 3D-Grafik zwar schön farbenfroh erstrahlt, wirkt sie oft auch detailarm – das fällt vor allem bei einigen Nebencharakteren auf. Auch die Ladezeiten beim Locationwechsel sind übertrieben lang und hemmen den Spielfluss. Spannende Zwischensequenzen oder einen hochwertigen Soundtrack sucht man ebenfalls vergebens, sodass die Atmosphäre nie an die von Jack Keane heranreicht. Es sind diese Mängel, die das gute Ceville von dem Prädikat „großartig" trennen. ❑

4

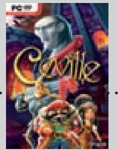
TAPETENWECHSEL | Auf einer Urlaubsinsel übertölpeln wir diesen verlogenen Flaschengeist beim Kartenspiel. Eine clevere, aber auch leichte Aufgabe.



5

FINALE | Im letzten Kapitel wechselt man zwischen drei Helden hin und her – ein wenig anstrengend, da Items umständlich getauscht werden müssen.

CEVILLE



Ca. € 40,-
19. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Realmforge Studios
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss lagen uns hierzu keine Informationen vor.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die bunte 3D-Grafik lässt atmosphärische Details vermissen und die Nebencharaktere wirken oftmals steif. Ceville und Lilly hingegen sehen dank ausdrucksstarker Gestik ganz niedlich aus.
Sound: Viele gute und einige herausragende Sprecher. Die lieblose Musik jedoch enttäuscht, darunter leidet auch die Atmosphäre.
Steuerung: Robuste Mausbedienung inklusive guter Hotspot-Anzeige. Schön: kurze Laufwege. Störend: lange Ladezeiten beim Locationwechsel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): P4 1,8 GHz/Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 128 MB, etwa eine Radeon 9800 Pro oder eine Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Das Spiel ist zwar gewaltfrei, aber von schwarzem Humor geprägt. Viele Witze und Anspielungen beziehen sich auf Produkte, Filme und Spiele, die eine höhere Alterseinstufung erhalten haben als Ceville.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel stürzte zwei Mal ab – da es aber regelmäßig automatisch speichert, hielt sich der Frust darüber in Grenzen. Zuweilen blieben Item-Bezeichnungen aus dem Inventar am unteren Bildschirmrand „hängen". Um diesen Darstellungsfehler zu beseitigen, blendet man einfach das Inventar per „i"-Taste aus und wieder ein. Nicht schön, aber auch nicht weiter schlimm.

PRO UND CONTRA

- \+ Zahllose Anspielungen und Seitenhiebe auf Filme und Spiele
- \+ Viele gute Synchronsprecher
- \+ Einige witzige Charaktere
- \+ Meist gelungenes Rätseldesign
- \+ Kurze Laufwege
- \+ Ordentliche Steuerung
- \+ Origineller Antiheld
- \+ Hotspot-Anzeige mit Hilfefunktion
- − Lange Ladezeiten
- − Seichte, spannungsarme Story
- − Manche Gags wirken aufgesetzt.
- − Atmosphärisch schwach
- − Durchschnittliche Grafik
- − Liebloser Soundtrack

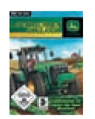
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Landmaschinen-Simulator

Immer mehr Bauernsöhne entscheiden sich gegen das Leben auf dem Land und ziehen in die Großstadt. Und wenn Sie den **Landmaschinen-Simulator** gespielt haben, verstehen Sie auch, warum: Der Beruf des Landwirts scheint nämlich furchtbar langweilig zu sein.

Das fängt schon beim Missionsdesign an: Mal drehen Sie am Steuer eines Traktors mitsamt Sämaschine so lange Ihre Runden übers Feld, bis die geforderte Fläche beackert ist. Mal sind Sie mit einer Sprühmaschine unterwegs und müssen nach genau demselben Prinzip die Weide mit Pestiziden besprenkeln. Zwischendurch schauen Sie sich mit Ihrem Landwirt auf dessen tristem Bauernhof um, wo Sie sich von den verdienten „Deere-Dollars" neues Gerät kaufen. Beispielsweise einen Rasenmäher, mit dem Sie Ihr Gut von Unkraut befreien. Was Ihnen das bringt? Rein gar nichts – denn von Spielspaß kann beim **Landmaschinen-Simulator** keine Rede sein. Stattdessen liefert Rondomedia ein weiteres Paradebeispiel für Software gewordene Langeweile ab.

Negativ fällt auch die Steuerung auf: Je nach Modell steuern sich die Fahrzeuge entweder zu direkt oder zu ungenau. Glaubwürdig sind sie zu keiner Zeit. Ganz und gar lächerlich wird es, wenn Sie mit Ihrem Traktor an Hindernissen wie Zäunen oder Golffahnen hängen bleiben und kurz darauf durch Bäume einfach hindurchfahren. Stichwort Bäume: Die besitzen nicht nur keine Kollisionsabfrage, sondern sind auch derart hässlich gestaltet, dass man sich in Sachen Grafik glatt zehn Jahre zurückversetzt fühlt. Optische Glanzpunkte suchen Sie sowieso umsonst: Die Texturen sind verwaschen, die Traktoren hässlich und die ruckeligen Animationen Ihres Bauern ein Witz. In ähnlicher Qualität präsentiert sich auch der Sound: Die Pseudo-Country-Musik nervt schon nach kurzer Zeit. (ts) ❑

MANGELHAFT Miese Grafik, fummelige Steuerung und Langeweile, so weit das Auge reicht – dafür sind selbst 15 Euro zu viel des Guten.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Rondomedia | ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 26.1.2009



ADRENALIN PUR | Nervenkitzel kommt während der Ausfahrten auf Ihren Feldern nicht auf. Egal ob mit Traktor oder Mäher, Sie fahren immer nur im Kreis, die Aufgaben sind zu simpel.



KLIMAKILLER | Auch historische Modelle wie den berühmten Orient-express dürfen Sie steuern.

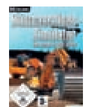


Train Sim Pro

Microsofts Bahnfahrt für Märklin-Fans legt Rondomedia als **Train Sim Pro** neu auf. Das Bundle umfasst die Vollversion nebst vier Strecken-Add-ons. Diese erhöhen die Zahl der Züge und Schienenverläufe von ursprünglich zehn auf vierzehn Stück. So freuen sich Schnellzug-Begeisterte nun auf den TGV, Genießer frohlocken über die frischen Routen wie München-Stuttgart oder Berlin-Hamburg. Allerdings verblasst die Begeisterung schnell, wenn Sie sich an das Steuer Ihrer Lieblingslok begeben: Grafik und Steuerung lassen den Spieler schnell verzweifeln. (afm) ❑

AUSREICHEND Grafische Umsetzung und überladene Tastatur-Steuerung verhindern aufkommenden Spielspaß.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Bluesky/Rondomedia | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 5.1.2009



Baumaschinen-Simulator

Der **Baumaschinen-Simulator** von rondomedia will Ihnen den Alltag auf einer Baustelle näher bringen. Laut Packungstext ist das Spiel im englischsprachigen Raum anscheinend schon 2003 erschienen. Die Mühe, das Spiel nun sechs Jahre später wenigstens noch einzudeutschen, hat sich niemand gemacht. Sie steuern in einer frei drehbaren 3D-Welt diverse Baustellen-Fahrzeuge durch die Gegend und erfüllen Aufgaben wie „Fahre den Bauschutt zur Baugrube". Spannung kommt dabei zu keiner Sekunde auf. Sparen Sie sich die 15 Euro lieber. (sl) ❑

MANGELHAFT Nicht existente Physik und schlechte Grafik trüben jedweden Spielspaß.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: rondomedia | ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 19.1.2009



VOM AUFBAU BIS ZUM ABRISS | So lautet der Untertitel des Spiels. Beim Thema Abriss tun Sie sich jedoch leider schwerer als nötig. Die Abrissbirne verhält sich physikalisch wie ein Luftballon.





Kein Sieger glaubt an den Zufall.

Friedrich Nietzsche

Besuchen Sie uns: Halle 24, C23





RUSH CASE

Das RUSH CASE im Micro ATX-Format ist auf die speziellen Bedürfnisse von Gamern abgestimmt: kompakt und leicht ist es der ideale Begleiter für jede LAN-Party.

Hinter der Frontblende mit LC-Display (Temperaturanzeige), beleuchtetem Power- und Reset-Knopf und Front-I/O (4x USB-, 1x Kopfhörer- und 1x Mikrofonanschluss) ist genug Platz für ein optisches Laufwerk, zwei Festplatten und ein 3,5"-Gerät.

Das formschöne Gehäuse ist aus hochwertigem Aluminium gefertigt und bietet ausreichend Platz für alle Standardkomponenten; insbesondere können Grafikkarten bis 34 cm Länge eingebaut werden.

RUSH GAMING SERIES BY SHARKOON





RUSH HEADSET

Das RUSH HEADSET besticht durch sein formschönes Design, eine robuste Verarbeitung und hervorragende Klangeigenschaften.

Über die 3,5-mm-Klinkenstecker lässt es sich an unterschiedliche analoge Audioquellen wie PC, Notebook, TV-Gerät oder HiFi-Anlage anschließen. Die Lautstärkeregelung erfolgt über einen kabelintegrierten Regler. Flauschige, samtartige Ohrpolster erhöhen den Tragekomfort und eine beigelegte Tasche eignet sich ideal zum Transport des Headsets zu LAN-Partys, Freunden etc.

Das RUSH HEADSET eignet sich ebenfalls hervorragend für Sprach- (VoIP usw.) und Multimedia-Anwendungen.

RUSH FIREGLIDER

Über eine DPI-Wahltaste wird die Abtastrate der ergonomisch geformten FireGlider-Maus in sechs Stufen von 600 bis 3600 DPI angepasst.

Sechs von sieben Tasten der Lasermaus lassen sich (über die mitgelieferte Software) frei mit Funktionen belegen, weiterhin können individuelle Makros erstellt werden.

Dank des Weight-Tuning-Systems lässt sich das Gewicht in sieben Abstufungen regulieren.

RUSH MAT

Die RUSH MAT erfüllt insbesondere die Ansprüche professioneller Spieler.

Das Gaming-Mauspad aus strapazierfähigem Gummi mit robuster Textiloberfläche gewährleistet einen minimalen Reibungswiderstand und ermöglicht so ein präzises, schnelles und leises Agieren der Maus.

Die Mausunterlage mit einer Höhe von nur 1,4 mm bietet mit einer Fläche von 35,5 x 25 cm reichlich Aktionsspielraum.

RUSH PAD

Das RUSH PAD bietet volle Spielkontrolle und wendet sich an alle Gamer, denen eine herkömmliche Tastatur nicht genug ist. Zum Lieferumfang gehören fünf Tastaturschablonen, bei denen die wichtigsten Hotkeys für die Spiele WoW, CS, BF, CoD2 und HL2 bereits aufgedruckt sind.

48 reaktionsschnelle Präzisionstasten inklusive vier speziell beschichteter WASD-Spieltasten sowie 14 zusätzliche Funktions-Hotkeys sorgen für eine komfortable Bedienung.

Das kompakte und symmetrische Tastaturlayout des Pads sorgt für hohe Eingabe- und Reaktionsgeschwindigkeiten. Angeschlossen wird das RUSH PAD via USB, zum sicheren Transport liegt eine Tasche bei.

STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CARDREADERS | COOLING

www.sharkoon.com

DIVERSE GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

AUFBAU-STRATEGIE



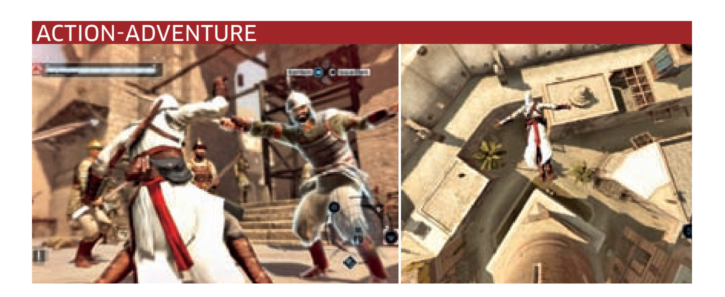
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

CA. **€ 16,-** | TEST IN AUSGABE **11/07**

Auch im sechsten Teil der Reihe schaut der Spieler den kleinen Siedlern dank putziger Optik gerne dabei zu, wie sie Erze abbauen und Brot backen. Kein Wunder, denn **Aufstieg eines Königreichs** zwingt Sie selten zum Eingreifen: Die eigene Stadt wächst fast von allein, pleite zu gehen ist nahezu unmöglich. Das freut Einsteiger, Aufbauprofis vermissen aber komplexe Zusammenhänge. Immerhin setzt das Spiel nicht nur auf Endlospartien, sondern liefert eine umfangreiche Kampagne mit, die für viele Stunden unterhält – das perfekte Spiel für einen entspannten Feierabend. (pb)

RONDOMEDIA | 26.3.2009
USK: Ab 6 Jahren
74

ACTION-ADVENTURE



Assassin's Creed

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **05/08**

Als Meuchelmörder Altair bereisen Sie die drei mittelalterlichen Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon. Die prächtige Grafik macht das freie Erkunden jeder Stadt zu einem Erlebnis. Im Laufe der wendungsreichen Geschichte bringen Sie Sklavenhändler und blutrünstige Kreuzritter zur Strecke. Vor den Attentaten müssen Sie jedoch ewig gleiche, auf Dauer eintönige Aufgaben bewältigen wie das Belauschen von Wachen oder ein Wettrennen über die Dächer. Weil der Protagonist ein echter Kletteraffe ist, bereiten die Sprünge von Turm zu Turm dem Spieler dennoch viel Vergnügen. (pb)

UBISOFT | 16.1.2009
USK: Ab 16 Jahren
83

TAKTIK-SHOOTER



Brothers in Arms: Hell's Highway

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **11/08**

Als Staff Sergeant Matt Baker nehmen Sie im aktuellen **Brothers in Arms**-Teil mal wieder an einer bekannten Mission des Zweiten Weltkriegs teil, nämlich der Operation Market Garden. Die endete für die britischen Luftlandetruppen bekanntlich in einem Disaster. Im Spiel haben Sie vonseiten der Deutschen aber wenig zu befürchten, die KI agiert nicht sonderlich clever. Allerdings ist die Atmosphäre gut eingefangen, die Steuerung gewohnt intuitiv. Für weltkriegsaffine Shooterfans, denen ein **Call of Duty** nicht genug taktische Tiefe bietet, ist **Brothers in Arms** durchaus einen Blick wert. (afm)

UBISOFT | 16.1.2009
USK: Keine Jugendfreigabe
75

AUFBAU-STRATEGIE



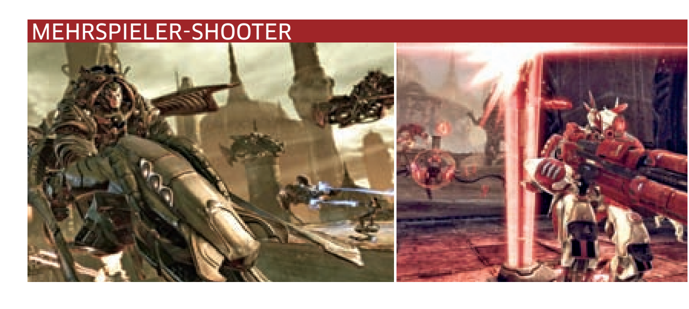
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **10/08**

Im Remake des zweiten **Siedler**-Teils dürfen Sie erneut mit drei unterschiedlichen Völkern „siedeln", darunter Ägypter, Bajuwaren und Schotten. Diese sind knuffig designt und haben allesamt ihren eigenen Charme. Im Kampagen-Modus dürfen Sie anschließend Gebrauch von den signifikanten Änderungen machen, die die Entwickler hinzugefügt haben. Lediglich die Schotten geraten aufgrund der Steinewerfer in ihren militärischen Reihen und dem so höheren Ressourcenbedarf in Engpässe bei ihren Aufbau-Plänen. Wer sich darauf einlässt, erlebt viele angenehme **Siedler**-Stunden. (afm)

UBISOFT | 19.1.2009
USK: Ohne Altersbeschränkung
75

MEHRSPIELER-SHOOTER



Unreal Tournament 3

CA. **€ 22,-** | TEST IN AUSGABE **01/08**

Die **Unreal Tournament**-Reihe steht für schnelle Mehrspieler-Action und perfektes Balancing. Auch Teil 3 hält an diesen Tugenden fest: Sechs Spielmodi und 38 Karten sorgen für genügend Umfang und wochenlangen Online-Spaß. Das Waffenarsenal ist gewohnt ausgewogen und die neuen Fahrzeuge ergänzen Epics Shooter sinnvoll. Einzig die deutsche Synchronisation sowie der aufgesetzt wirkende Einzelspielermodus trüben das Gesamtbild etwas. Letztgenannter beschäftigt zwar locker zehn Stunden, dient aber eher als Vorbereitung auf die Internet-Partien. (web)

MIDWAY | 12.11.2007
USK: Keine Jugendfreigabe
83

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele

NEUZUGANG



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: Ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on Tribes of the East begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Rise of Legends
Erfrischendes Echtzeitstrategie-Setting mit coolen Einheiten und toller Story.
07/06 I Microsoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims



Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87

NEUZUGANG

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter Caesar 4 ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 50,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78



Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81



Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Action-Adventures

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 | Rockstar Games | Ca. € 45,- | 92
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste **Hitman**-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden **Angel of Darkness** endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Mirror's Edge
Durchgestyltes Ego-Jump&Run. Fühlt sich irre an, ist aber auch frustig und etwas zu kurz.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 82
USK: Ab 16 Jahren

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 90
USK: Keine Jugendfreigabe

Titan Quest
Der bislang beste **Diablo 2**-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- | 87
USK: Keine Jugendfreigabe

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und **D&D**-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 15,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 30,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 85
USK: Ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,- | 94
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Das dritte **Guild Wars**-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 25,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört **EQ 2** zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – **Guild Wars** für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es **City of Heroes**.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als **Season One**.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 25,- | 82
USK: Nicht geprüft

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

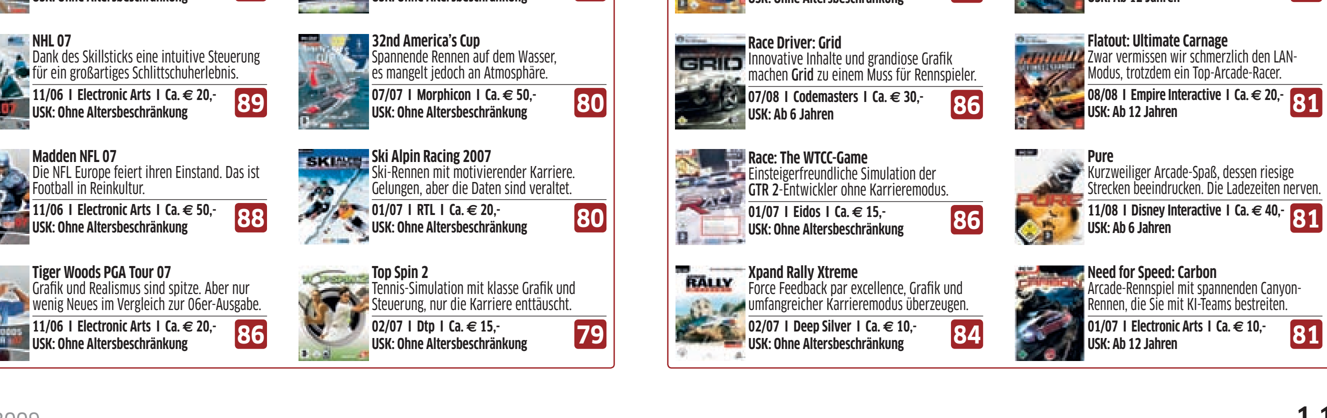
Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 20,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 35,- | 83
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der **Ankh**-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 25,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ceville — NEUZUGANG
Trotz schwacher Präsentation: Eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
04/09 | Kalypso | Ca. € 40,- | 80
USK: Ab 6 Jahren



Sportspiele

Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 15,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 20,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 15,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 10,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flatout 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Empire Interactive | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen **Grid** zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 30,- | 86
USK: Ab 6 Jahren

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 20,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 6 Jahren

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Von Gamern für Gamer: Der PCG-PC

Von: Alexander Bohnsack

Spieletaugliche Komplett-PCs sind rar. Deshalb haben wir einen PC auf die Beine gestellt, der vor allem eines will: Mit Ihnen spielen.



KLEINES SCHWARZES | Die edle schwarze Optik wertet jeden Schreibtisch auf.

Fast monatlich werfen Hardware-Hersteller neue Hardware auf den schnelllebigen PC-Markt. Doch welche Komponenten sind spieletauglich und welche sind echte Spaßbremsen? Damit vor Ihrem Spielspaß kein langes Technik-Studium nötig wird, haben wir gemeinsam mit den Kollegen unseres Hardware-Teams einen leistungsfähigen Spiele-PC für Sie zusammengestellt: den PC-Games-PC – kurz PCG-PC.

Wer sich seinen Spiele-PC nicht selbst zusammenschrauben möchte, findet selten auf Anhieb den idealen PC für sein Hobby. Zwar sind die Komplett-PCs in den Prospekten der Discount- und Elektronik-Märkte recht günstig – oft werden diese Angebote jedoch mit dem spitzen Bleistift kalkuliert. Einem rechenstarken Prozessor steht oft eine schwache oder nur bedingt spieletaugliche Grafikkarte oder eine abgespeckte Hauptplatine zur Seite. Für alle, die mit ihrem Rechner vor allem eines wollen, nämlich spielen, bieten wir deshalb ab sofort den PCG-PC an.

Die Erfahrung aller Fachredakteure aus den Spiele- und Hardware-Ressorts steckt in der Konfiguration des PCG-PCs. Damit wollen wir sicherstellen, dass Ihr neuer Spielgefährte genug Rechenpower für aktuelle Spiele hat, bei seinem Job nicht zu viel Lärm macht und für die meisten Nutzer auch bezahlbar bleibt – gebaut und verkauft wird der Rechner von Alternate.

Bei der Zusammenstellung der PCs haben die Kollegen gleichermaßen auf Leistung und stabilen Betrieb geachtet: Als Basis dient das P45-Mainboard Asus P5Q Pro – trotz fehlender SLI-Unterstützung bietet das Board alles, was man benötigt. Für ausreichend Rechenleistung sorgt ein Intel Core 2 Duo 8400. Dank seiner zwei Rechenkerne geht Ihrem PC auch bei aktuellen Spielen nicht die Puste aus. Gleiches gilt auch für die Grafikkarte vom Typ Geforce GTX 260-216 mit 896 MByte Videospeicher. Mit 2 x 2 GByte DDR2-800 RAM von A-Data haben Sie genügend Puffer, um auch ein 64-Bit-Betriebssystem zu nutzen. Samsungs Festplatte HD-642JJ bietet mit 640 GByte ausreichend Platz für Daten. Raum für spätere Aufrüstaktionen bietet auch das in Schwarz gehaltene Gehäuse Centurion 534 von Cooler Master. Die Energiezufuhr übernimmt ein Enermax PRO82+ 525W. Für DVDs und CDs ist LGs DVD-Brenner LG GH-22NS zuständig.

Im Praxistest schlägt sich der PCG–PC ordentlich. 13.780 Punkte im 3D Mark 06 sowie 11.814 im 3D Mark Vantage belegen ausreichende Rechen- und Grafikpower. Mit 1,7 Sone/34,5 dB(A) im 2D- und 2,2 Sone/35,8 dB(A) im 3D-Betrieb benimmt sich der PC-Games-PC nicht wie ein Radaubruder. 90 Watt im Leerlauf und maximal 214 Watt im 3D-Betrieb belegen, dass der PCG-PC sich beim Stromverbrauch durchaus zurückhalten kann. ❑

Produkt	
Hersteller/Webseite	Alternate (www.alternate.de/pcg)
Weitere Informationen	www.pcgames.de
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/ 14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core 2 Duo E 8400
Grafikkarte	Geforce GTX 260 (216 ALUs)/896 MByte
Mainboard	Asus P5Q Pro
Festplatte	Samsung F1 HD642JJ 640 GByte
Speicher	A-Data 4 GByte DDR-2-800-RAM
Netzteil	Enermax PRO82+ 525W
CPU-Kühler	Intel boxed Kühler
Gehäuse	Cooler Master Centurion 534 Black
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	Sharkoon Silent Eagle 1000
Praxistest	
Lautstärke 2D (0,5 m)	2,2 Sone/35 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,7 Sone/39 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,6 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	2,1 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	89 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 214 Watt
3D Mark 06	13.780 Punkte
3D Mark Vantage	11.814 Punkte
Preis	869 Euro

€869,-

DAS INNENLEBEN DES PCG-PCS

Bestellen können Sie den hier abgebildeten Komplett-PC unter www.alternate.de, indem Sie in der Suchmaske der Webseite den Begriff „PCG-PC" eingeben.

Wie ein Blick in das Innere des PC-Games-PCs verrät, werden keine abgespeckten Komponenten verbaut. Bei Mainboard, Prozessor, Grafikkarte, Arbeitsspeicher, Festplatte, DVD-Brenner, Gehäuse-Lüfter und CPU-Kühler sowie dem Gehäuse handelt es sich um Komponenten ausgesuchter Hersteller.

DVD-Brenner

Sehr gut fügt sich LGs DVD-Brenner GH-22NS in die schwarze Optik des Cooler-Master-Gehäuses. Die Leistungsdaten passen gut zum PCG-PC.



SATA-Festplatte

Ausreichend Platz für Spiele bietet Samsungs Festplatte HD642JJ aus der F-1-Reihe. Der Platz reicht für knapp 640 GByte Daten.



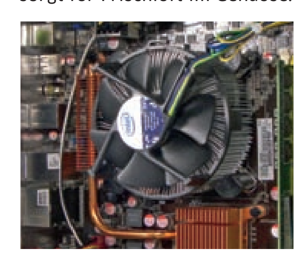
Gehäuse

Edel und unaufdringlich wirkt das schwarze Gehäuse Centurion 534 von Cooler Master. Zudem verfügt die Gehäusefront über USB-, Audio- und Firewire-Anschlüsse.



CPU/Kühler/Lüfter

Gekühlt wird der Intel Core 2 Duo E8400 vom serienmäßigen Intel-boxed-Prozessor-Kühler. Sharkoons Silent Eagle 1000 sorgt für Frischluft im Gehäuse.



Netzteil

Leise und leistungsstark – das trifft auf das Netzteil unserer Wahl zu. Das Enermax PRO82+ 525W verfügt über ausreichende Reserven für den Spielbetrieb.



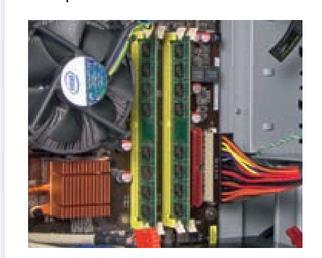
PCI-E-Grafikkarte

Für nahezu ruckelfreien 3D-Spielegenuss in aktuellen Spielen ist eine Geforce GTX 260-216 mit 896 MByte GDDR3 Videospeicher zuständig.



DDR2-RAM

Bestückt ist der PCG-PC mit 4 GByte DDR-2-800 Arbeitsspeicher (Hersteller: A-DATA). Zwei der vier Speicherbänke bleiben für spätere Aufrüst-Aktionen frei.



Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



USB-STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib-/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Prämiennummer: 003441

MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)
Videos erstellen Sie mit dieser Webcam aus jedem gewünschten Blickwinkel: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.
Prämiennummer: 003514



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Das von Fans auf der ganzen Welt mit Hochspannung erwartete **Grand Theft Auto 4** hat die Spielewelt revolutioniert. Ein Klassiker der Neuzeit!

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003509



DEAD SPACE
Dead Space spielt in einer nahen Zukunft, in der die Menschheit darauf angewiesen ist, Ressourcen auf anderen Planeten abzubauen.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003536



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



FALLOUT 3 (PC)
Die Endzeit ist gekommen: Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003515



GUTSCHEIN VON PICJAY
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 25 und kann für alle Artikel im Picjay-Shop unter www.picjay.com eingelöst werden.
Der Gutschein gilt ab Ausstellungsdatum 3 Jahre.
Prämiennummer: 003610



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ lässt er sich auch über den USB-Port des Computers betanken. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.
Prämiennummer: 003351



Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 61

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil



*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu



NUR € 3,99 pro Spiel!

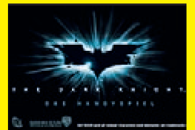
Gehirnjogging 2
GAMEPCG: 2108



Worms 2008
Game-Code: GAMEPCG 2055



Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMEPCG 2243



Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMEPCG 2168



Sende:
GAMEPCG + CODE an 53000*
Beispiel: GAMEPCG 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!



Lego Indiana Jones – GAMEPCG 2270

Glücksrad Deluxe – GAMEPCG 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009 – GAMEPCG 2263



Call of Duty 4 – GAMEPCG 1851

Age of Empires III mobile – GAMEPCG 1799



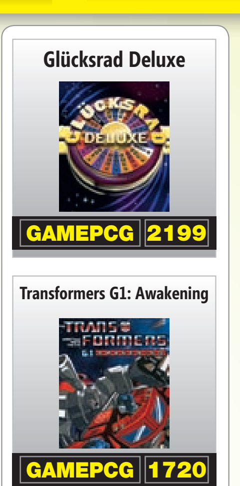
Zum-Zum – GAMEPCG 2113



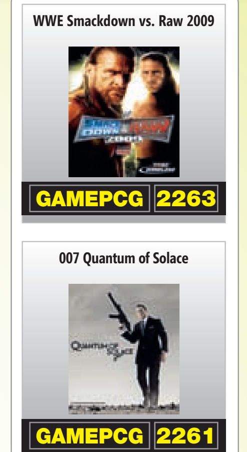
Gothic 3 The Beginning – GAMEPCG 1930



Transformers G1: Awakening – GAMEPCG 1720



007 Quantum of Solace – GAMEPCG 2261



Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPPCG + CODE an 53000**
Beispiel: TOPPCG 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!

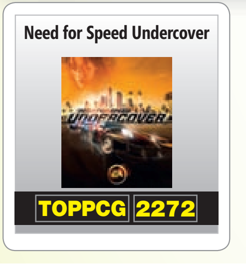


The Sims 2 – TOPPCG 1159

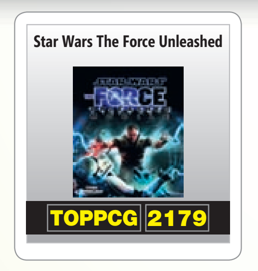
C&C3 Tiberium Wars – TOPPCG 1989

SPORE Origins – TOPPCG 2180

Need for Speed Undercover – TOPPCG 2272



Star Wars The Force Unleashed – TOPPCG 2179



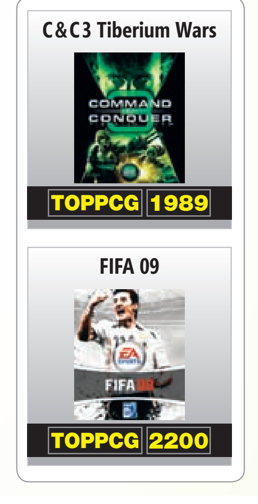
Rally Master Pro – TOPPCG 2181



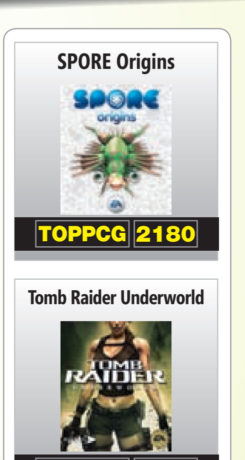
SimCity Societies – TOPPCG 1854



FIFA 09 – TOPPCG 2200



Tomb Raider Underworld – TOPPCG 2262



GEFORCE GTX 285

NEUE TOP-GRAFIK ZUM FAIREN PREIS

Gegenüber der älteren Geforce GTX 280 hat sich wenig geändert: Die GTX 285 hat ebenfalls 240 Shader- und 80 Textureinheiten sowie 1.024 MB Speicher. Dafür wird sie im 55- statt im 65-Nanometer-Verfahren hergestellt. Das bringt in der Praxis einen geringeren Stromhunger, weniger Abwärme und höhere Taktraten.

So arbeitet die GTX 285 mit 648/1.476/1.242 MHz (Chip/Shader/Speicher). Bei der GTX 280 sind es 602/1.296/1.107 MHz. Damit liegt sie 6 bis (in Ausnahmefällen) 18 Prozent hinter der GTX 285. Zudem ist die neue Karte mit 330 Euro nur 40 Euro teurer als die GTX 280 und damit unsere Empfehlung. Auch den GTX-260-Chip hat Nvidia auf 55 Nanometer umgestellt. Weitere Änderungen gibt es hier nicht.

Info: www.nvidia.de

MICROSOFT SIDEWINDER X8

KABELLOSE SPIELERMAUS

Die X8 soll die erste kabellose Maus sein, die anspruchsvolle Spieler glücklich macht. Hierfür nutzt sie eine Datenübertragung mit 2,4 GHz. Auch bei schnellen Shootern fielen uns keine Verzögerungen auf. Der Lasersensor arbeitet mit 4.000 Dpi und ist sehr präzise.

Im Praxistest lag die Sidewinder X8 dank hoher Ergonomie optimal in der rechten Hand. Die mitgelieferte Ladestation verfügt über ein Kabel, das automatisch in die dafür vorgesehene Halterung der Maus schnappt und diese auflädt. Per Software belegen Sie die Tasten oder programmieren Makros. Damit ist die Sidewinder X8 unsere Empfehlung, sofern Sie bereit sind, 70 Euro auszugeben.

Info: www.microsoft.de

RAZER MAMBA

HIGH-END-SPIELERMAUS

Die Mamba kommt ebenfalls ohne Kabel aus und steht damit in Konkurrenz zur X8. Der Lasersensor arbeitet sogar mit 5.600 statt 4.000 Dpi und die Reaktionszeit der Spielermaus soll bei einer Millisekunde liegen. Wer mag, kann trotzdem ein Kabel anschließen. Der Akku reicht angeblich für 14 Stunden Dauerspielen. Die Mamba kostet zum Erscheinungstermin 130 Euro.

Info: www.razerzone.com



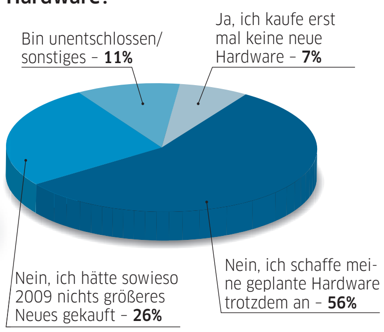
Daniel Möllendorf

„Etwas fehlt Ihrem Spiele-PC."

Zeit zum Aufrüsten: CPUs bekommen Sie dank Preiskampf zwischen AMD und Intel (siehe Meldung unten links) erfreulich günstig; die Preise für Grafikkarten sind ebenfalls gefallen. Statt eine noch schnellere Karte zu kaufen, rate ich Ihnen allerdings, Ihr Geld in eine andere wichtige Komponente zu investieren, denn etwas fehlt den meisten Spiele-PCs: guter Klang. Ein Top-Headset oder ein gutes Lautsprechersystem können mit krachenden Explosionen, hämmernder Musik und einem besseren „Mittendrin"-Gefühl für deutlich mehr Atmosphäre sorgen. Dabei weiß man erst, was man verpasst, wenn man High-End-Sound einmal erlebt hat. Auf den nächsten Seiten empfehlen wir daher die besten Spieler-Headsets und zeigen im Praxisartikel, wie Sie den Klang bei Ihrem Spiele-PC optimieren.

UMFRAGE

Finanzkrise: Sparen Sie 2009 bei Hardware?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.038]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

PROZESSORPREISE PURZELN

AMD hat den Preis für die beiden bisher verfügbaren Phenom-II-CPUs gesenkt: Die schnellere Variante X4 940 Black Edition (3,0 GHz) kostet nur noch 210 statt 320 Euro. Die 2,8-GHz-Version X4 920 bekommen Sie bereits für 180 Euro – Anfang des Jahres waren es noch 280 Euro. Intel hat die Preise seiner Prozessoren ebenfalls gesenkt. Besonders groß ist der Unterschied beim Core 2 Quad Q9650 mit 3,0 GHz, der mittlerweile für 300 Euro angeboten wird. Im Januar war er noch 150 Euro teurer. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist jedoch der Phenom X4 940 Black Edition.

Info: preissuche.pcgames.de

NEUE PHENOM-II-MODELLE

Die neuen AMD-CPUs eignen sich sowohl für den älteren Sockel AM2+ samt DDR2-RAM als auch für den neuen Sockel AM3 mit DDR3-Speicher. Am interessantesten für Spieler ist der Phenom II X4 910 mit vier Kernen, 2,6 GHz und sechs MB L3-Cache.

Info: www.amd.com/de-de

LOGITECH-TASTATUR G19

Logitech löst sein Flaggschiff G15 ab: Der Nachfolger mit dem Namen G19 soll im März für rund 180 Euro in den Handel kommen und über zwölf frei programmierbare, makrofähige Zusatztasten verfügen. Im wahrsten Sinne des Wortes herausragendes Merkmal ist der integrierte Farbbildschirm mit der Auflösung 320 x 240 sein. Im Gegensatz zur starren Anzeige der G15 wird der neue Bildschirm verstellbar sein. Die mitgelieferte Software kann laut Logitech für derzeit 60 Spiele Zusatzinformationen einblenden – explizit genannt wird dabei unter anderem WoW.

Info: www.logitech.de

Externe Festplatten ab 750 GB im Test



SPEICHERRIESEN | Externe Festplatten bieten viel Platz für Daten und sind auch noch schnell.

Transferraten

- Lacies Big Disk Quadra schneidet am besten ab.
- Die Free Agent Desk steht wegen des USB-Anschlusses an letzter Stelle.
- Der Anschluss per E-SATA bremst die Laufwerke nicht aus.

h2benchw – Mittlere Übertragungsgeschwindigkeit (BESSER ► | MB/s)

Modell	Mittlere Transferrate lesend	Mittlere Transferrate schreibend	Preis
Big Disk Quadra	174	163	400,-
Mybook Studio Edition II	111	105	255,-
Free Agent Xtreme	98	95	120,-
Buffalo Drivestation Combo 4	97	95	150,-
Lacie Hard Disk	92	89	150,-
Freecom Hard Drive Pro	91	86	184,-
Mybook Home Edition	54	53	120,-
Free Agent Desk	27	32	130,-

System: MSI X48 Platinum; Core 2 Extrem QX6800; 2 x 1.024 MB; HD4850; Windows Vista 64 Bit

Zugriffszeiten

- Alle Platten weisen akzeptable Zeiten auf.
- Die beiden RAID-Laufwerke schreiben besonders zügig.
- Die Big Disk Quadra erzielt erneut das beste Ergebnis.

h2benchw – Mittlere Zugriffszeit (BESSER ◄ | ms)

Modell	Mittlere Zugriffszeit lesend	Mittlere Zugriffszeit schreibend	Preis
Big Disk Quadra	13,17	3,0	400,-
Mybook Studio Edition II	11,91	3,7	255,-
Lacie Hard Disk	14,2	6,8	150,-
Freecom Hard Drive Pro	14,0	7,1	184,-
Free Agent Desk	13,63	7,9	130,-
Mybook Home Edition	15,32	8,6	120,-
Free Agent Xtreme	15,21	8,7	120,-
Buffalo Drivestation Combo 4	16,7	9,3	150,-

System: MSI X48 Platinum; Core 2 Extrem QX6800; 2 x 1.024 MB; HD4850; Windows Vista 64 Bit

Von: Markus Tänzer

Mit externen Festplatten haben Sie Fotos, Videos und Dateien immer griffbereit. Wir vergleichen aktuelle Modelle.

Mobile Speichermedien wie USB-Sticks werden immer billiger. Doch wenn die Datenmenge die 32-GB-Grenze überschreitet, müssen andere Massenspeicher für Ihre Dateien herhalten: externe Festplatten, die bis zu zwei Terabyte speichern. Und dank E-SATA-Schnittstelle sind diese auch noch sehr flott.

SPEICHERKAPAZITÄT

In unserem Test treten acht externe 3,5-Zoll-Festplatten der aktuellen Generation an. Die Mybook Studio Edition II von Western Digital und die Big Disk Quadra von Lacie gehen jeweils mit gewaltigen 2 Terabyte an den Start, gefolgt von der Seagate Free Agent Desk mit 1,5 Terabyte. Die übrigen Modelle bilden mit einem Terabyte respektive 750 GB Kapazität das Mittelfeld.

ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

Die meisten Kandidaten verfügen über eine moderne E-SATA-Schnittstelle. Wird das Laufwerk darüber mit einem kompatiblen Mainboard verbunden, erreicht der Datendurchsatz (Lesen und Schreiben) bis zu 100 MB/s – so viel wie bei internen Festplatten. Steht kein E-SATA-Port zur Verfügung, lassen sich alle Festplatten auch via Firewire oder USB mit dem Rechner verbinden. Wie sehr dies der Übertragungsrate schadet, zeigt der Test der Free Agent Desk von Seagate, die keinen E-SATA-Anschluss besitzt.

GESCHWINDIGKEIT

Eines der wichtigsten Kriterien beim Festplattenkauf ist die Geschwindigkeit. Die Zugriffszeiten sind bei externen Laufwerken jedoch weniger entscheidend als die Transferraten, da diese Geräte vorwiegend als Datenlager verwendet werden – lange Kopierzeiten stören da nur. Daher prüfen wir die Probanden zusätzlich mit einem Kopiertest. Hier glänzen die E-SATA-Modelle: Anders als die langsame USB-2.0-Schnittstelle limitiert E-SATA die Bandbreite nicht auf knapp 40 Megabyte pro Sekunde, sondern kann theoretisch bis zu 300 MB/s durch die Leitung schaufeln, was sich nur mit einem RAID-Verbund erreichen lässt.

Genau das versucht die Lacie Big Disk Quadra. Sie ist mit fast 3 Kilogramm zwar nicht mehr als mobil zu bezeichnen, macht dies aber mit ihren erstklassigen Übertragungsraten wieder wett. So erreicht die Lacie eine durchschnittliche Lesegeschwindigkeit von 174 MB/s, beim Schreiben kommt sie im Schnitt auf 163 MB/s. Kein Wunder, dass die Big Disk den Kopiertest am schnellsten beendet. Auch die mittleren Zugriffszeiten beim Lesen und Schreiben können sich mit 13,17 und 3,03 Millisekunden sehen lassen.

Da kann die Mybook Studio Edition II nicht mithalten, auch wenn 111 MB/s durchschnittliche Lese- und 105 MB/s Schreibrate erstklassige Werte sind. Die übrigen Modelle liegen knapp dahinter, etwas abgeschlagen ist nur WDs Mybook Home Edition mit 5.400-U/min-Technik.

GERÄUSCHENTWICKLUNG

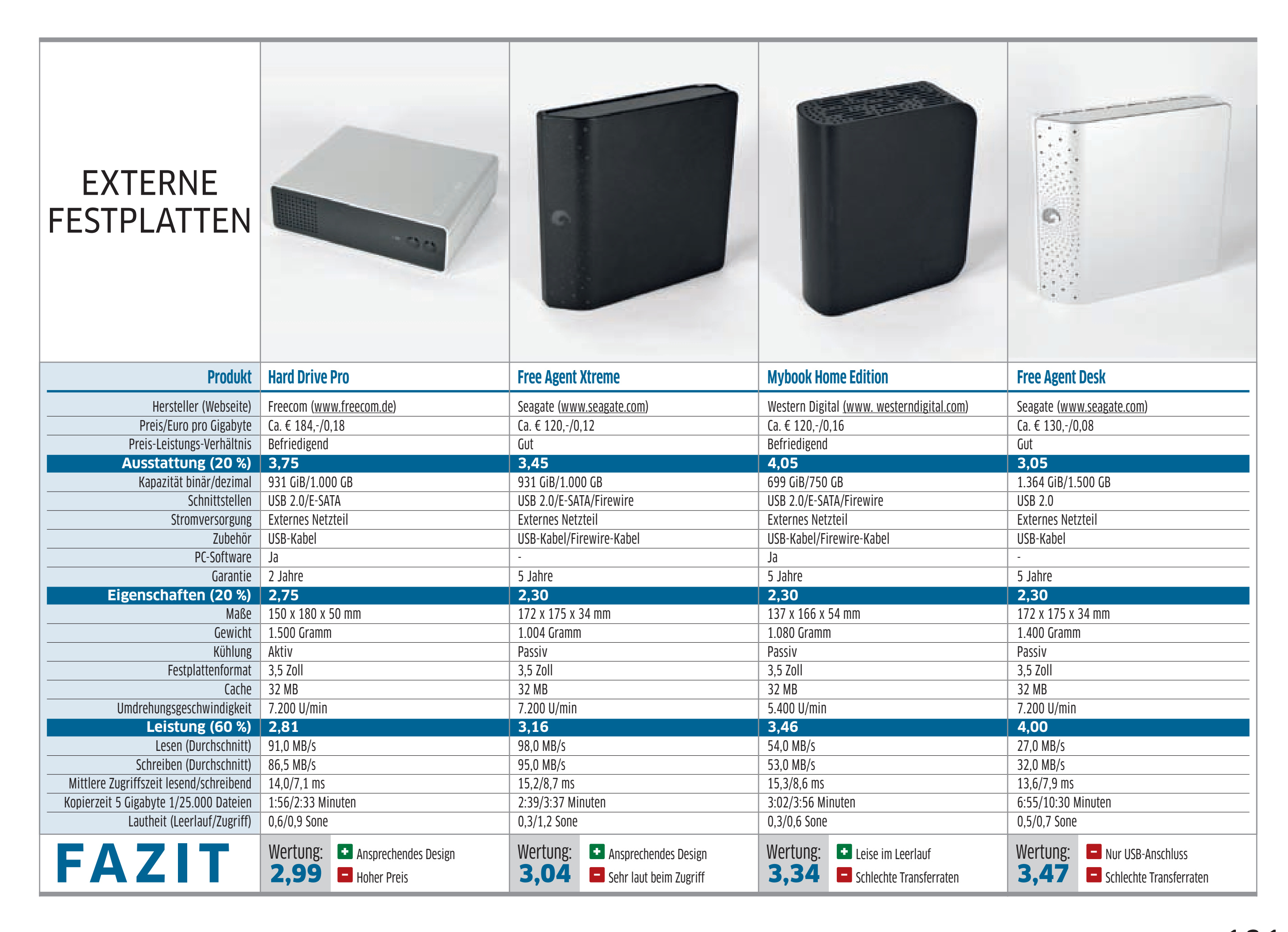
Alle getesteten Platten sind im Leerlauf mit bis zu 0,6 Sone selbst in ruhiger Umgebung kaum hörbar. Am leisesten waren die Free Agent Xtreme und die Mybook Home Edition mit jeweils 0,3 Sone. Wenn die Festplatten arbeiten, steigt der Lärmpegel deutlich an. So erzeugt die Free Agent Xtreme unter Last bis zu 1,2 Sone – störend ist das aber noch nicht. ❑

FAZIT: EXTERNE PLATTEN

Externe Festplatten bieten reichlich Platz und sind halbwegs mobil. Bei einer Größe von über einem Terabyte und mehr sollten Sie jedoch von einem Anschluss via USB absehen, da dieser die Geschwindigkeit zu stark bremst. Erst in Kombination mit E-SATA bieten die Laufwerke eine ideale Lösung für Back-up und Datentransport.

EXTERNE FESTPLATTEN

Produkt	Big Disk Quadra	Mybook Studio Edition II	Drivestation Combo 4	Hard Disk
Hersteller (Webseite)	Lacie (www.lacie.com)	Western Digital (www. westerndigital.com)	Buffalo (www.buffalo-technology.com)	Lacie (www.lacie.com)
Preis/Euro pro Gigabyte	Ca. € 400,-/0,20	Ca. € 255,-/0,12	Ca. € 150,-/0,15	Ca. € 150,-/0,15
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Ausstattung (20 %)	**1,60**	**1,45**	**3,75**	**3,75**
Kapazität binär/dezimal	1.862 GiB/2.000 GB (2 x 1.000 GB)	1.862 GiB/2.000 GB (2 x 1.000 GB)	931 GiB/1.000 GB	931 GiB/1.000 GB
Schnittstellen	USB 2.0/E-SATA/Firewire	USB 2.0/E-SATA/Firewire	USB 2.0/E-SATA/Firewire	USB 2.0/E-SATA/Firewire
Stromversorgung	Externes Netzteil	Externes Netzteil	Externes Netzteil	Externes Netzteil
Zubehör	USB-Kabel/Firewire-Kabel	USB-Kabel/Firewire-Kabel	USB-Kabel/Firewire-Kabel	USB-Kabel/Firewire-Kabel
PC-Software	Ja	Ja	Ja	Ja
Garantie	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	2 Jahre
Eigenschaften (20 %)	**3,35**	**2,50**	**2,30**	**2,30**
Maße	173 x 264 x 44 mm	154 x 166 x 98 mm	128 x 228 x 38 mm	117 x 193 x 45 mm
Gewicht	2.880 Gramm	1.380 Gramm	1.360 Gramm	1.200 Gramm
Kühlung	Passiv	Passiv	Passiv	Passiv
Festplattenformat	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll
Cache	32 MB	32 MB	32 MB	16 MB
Umdrehungsgeschwindigkeit	7.200 U/min	7.200 U/min	7.200 U/min	7.200 U/min
Leistung (60 %)	**1,94**	**2,82**	**2,68**	**2,88**
Lesen (Durchschnitt)	174,0 MB/s	111,0 MB/s	97,6 MB/s	92,0 MB/s
Schreiben (Durchschnitt)	163,0 MB/s	105,0 MB/s	95,3 MB/s	89,0 MB/s
Mittlere Zugriffszeit lesend/schreibend	13,2/3,0 ms	11,9/3,7 ms	16,7/9,3 ms	14,2/6,8 ms
Kopierzeit 5 Gigabyte 1/25.000 Dateien	1:17 /1:52 Minuten	2:28/3:08 Minuten	1:45/2:26 Minuten	1:45/2:16 Minuten
Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	0,7/1,1 Sone	0,4/1,2 Sone	0,4/0,5 Sone	0,6/1,1 Sone
FAZIT	Wertung: **2,15** + Hohe Transferraten + Robustes Gehäuse	Wertung: **2,48** + Hohe Transferraten − Sehr laut beim Zugriff	Wertung: **2,82** + Besonders leise beim Zugriff + Hohe Transferraten	Wertung: **2,94** + Ansprechendes Design − Sehr laut beim Zugriff



EXTERNE FESTPLATTEN

Produkt	Hard Drive Pro	Free Agent Xtreme	Mybook Home Edition	Free Agent Desk
Hersteller (Webseite)	Freecom (www.freecom.de)	Seagate (www.seagate.com)	Western Digital (www. westerndigital.com)	Seagate (www.seagate.com)
Preis/Euro pro Gigabyte	Ca. € 184,-/0,18	Ca. € 120,-/0,12	Ca. € 120,-/0,16	Ca. € 130,-/0,08
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut
Ausstattung (20 %)	**3,75**	**3,45**	**4,05**	**3,05**
Kapazität binär/dezimal	931 GiB/1.000 GB	931 GiB/1.000 GB	699 GiB/750 GB	1.364 GiB/1.500 GB
Schnittstellen	USB 2.0/E-SATA	USB 2.0/E-SATA/Firewire	USB 2.0/E-SATA/Firewire	USB 2.0
Stromversorgung	Externes Netzteil	Externes Netzteil	Externes Netzteil	Externes Netzteil
Zubehör	USB-Kabel	USB-Kabel/Firewire-Kabel	USB-Kabel/Firewire-Kabel	USB-Kabel
PC-Software	Ja	-	Ja	-
Garantie	2 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre
Eigenschaften (20 %)	**2,75**	**2,30**	**2,30**	**2,30**
Maße	150 x 180 x 50 mm	172 x 175 x 34 mm	137 x 166 x 54 mm	172 x 175 x 34 mm
Gewicht	1.500 Gramm	1.004 Gramm	1.080 Gramm	1.400 Gramm
Kühlung	Aktiv	Passiv	Passiv	Passiv
Festplattenformat	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll
Cache	32 MB	32 MB	32 MB	32 MB
Umdrehungsgeschwindigkeit	7.200 U/min	7.200 U/min	5.400 U/min	7.200 U/min
Leistung (60 %)	**2,81**	**3,16**	**3,46**	**4,00**
Lesen (Durchschnitt)	91,0 MB/s	98,0 MB/s	54,0 MB/s	27,0 MB/s
Schreiben (Durchschnitt)	86,5 MB/s	95,0 MB/s	53,0 MB/s	32,0 MB/s
Mittlere Zugriffszeit lesend/schreibend	14,0/7,1 ms	15,2/8,7 ms	15,3/8,6 ms	13,6/7,9 ms
Kopierzeit 5 Gigabyte 1/25.000 Dateien	1:56/2:33 Minuten	2:39/3:37 Minuten	3:02/3:56 Minuten	6:55/10:30 Minuten
Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	0,6/0,9 Sone	0,3/1,2 Sone	0,3/0,6 Sone	0,5/0,7 Sone
FAZIT	Wertung: **2,99** + Ansprechendes Design − Hoher Preis	Wertung: **3,04** + Ansprechendes Design − Sehr laut beim Zugriff	Wertung: **3,34** + Leise im Leerlauf − Schlechte Transferraten	Wertung: **3,47** − Nur USB-Anschluss − Schlechte Transferraten



INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

*Lieferzeit 7-9 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. [1]Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

Von: Raffael Vötter

Netbooks sind Ihnen zu klein oder zu leistungsschwach und Sie möchten einen spieletauglichen PC-Ersatz? Wir haben zehn Geräte getestet.



MOBILES SPIELVERGNÜGEN | Wer mit seinem Laptop spielen will, braucht zwingend ein Modell mit einem flotten Grafikchip.

Notebooks für Spieler

Wer nach einem mobilen Ersatz für seinen Desktop-Rechner sucht, der genug Leistung für aktuelle Spiele und Blu-ray-Filmgenuss besitzt, ist in der Regel bereit, dafür deutlich mehr zu bezahlen als für ein Office-Notebook. Unsere Umfragen ergaben, dass die finanzielle Schmerzgrenze der meisten Interessenten zwischen 1.000 und 1.500 Euro liegt. Dem tragen wir Rechnung und beschränkten uns bei der Auswahl der Testkandidaten auf spielertaugliche Laptops, deren Anschaffungskosten die 1.600-Euro-Grenze nicht überschreiten. Da spiegelnde, als Glare-Displays bezeichnete Bildschirme entgegen den Aussagen der Hersteller vor allem bei versierten Käufern ein K.-o.-Kriterium darstellen, bestanden wir zusätzlich bei der Auswahl der Testmuster stets auf einem entspiegelten Exemplar, sofern es die Option gab. Business-Geräte sind dagegen generell mit matten Bildschirmen bestückt.

TESTMETHODEN

In die endgültige Wertung gehen zahlreiche Unterpunkte ein: Rechenleistung, Akkulaufzeit, Bildschirm, Ergonomie, Verarbeitung, Lautstärke, Zubehör, Anschlussmöglichkeiten etc. So kann es vorkommen, dass vermeintlich überlegene Geräte wegen vieler Defizite abseits der Rechenleistung am Ende nicht mehr vorne liegen. Die mit 60 Prozent am stärksten gewichtete Leistungsnote setzt sich aus Rechenstärke, Akkulaufzeit, LCD-Eigenschaften, Lautheit und Wärmeentwicklung zusammen.

Die Hersteller installieren allerhand Software auf den Geräten. Vor der Ermittlung aller Testwerte räumen wir deshalb den Autostart auf. Damit ist ausgeschlossen, dass Programme unnötige Prozessorbelastung und Festplattenaktivität provozieren. Dies würde die Benchmark-Werte und die Akkulaufzeit verfälschen. Letztere messen wir mit dem Battery Eater (www.batteryeater.com), einem Tool, das im Akkubetrieb die Zeit bis zum Eintritt in den Stand-by-Modus protokolliert. Wir messen zwei Szenarien: die Laufzeit im Desktop-Betrieb ohne Last (Stromsparmodus) und unter 3D-Volllast (3D-Mark-06-Loop). Bei Letzterem laufen die Geräte mit maximaler Leistung und Bildschirmhelligkeit; das Tool misst im Hintergrund.

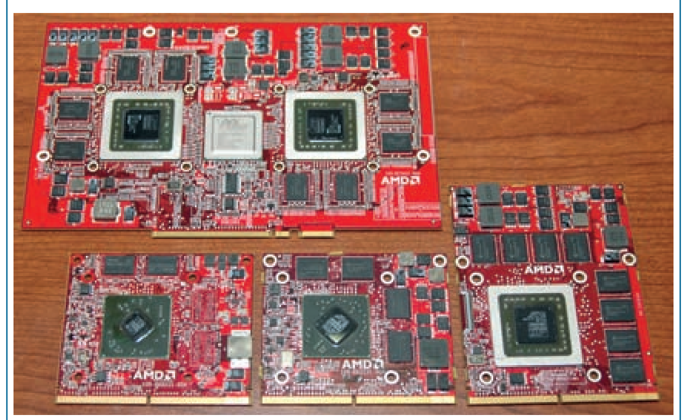
SAMSUNG R560 AURA MADRIL

Im Inneren des R560 Madril arbeitet ein Core 2 Duo P8400 mit 2,26 GHz (3 MB Level-2-Cache) und 2 x 2.048 MB DDR3-Arbeitsspeicher. Die Bildberechnung übernimmt eine Geforce 9600M GT mit 512 MB GDDR3-Speicher. Das genügt für 5.700 Punkte im 3D Mark 06 (1.280 x 1.024) und 4.644 Punkte im x-CPU-Test des Cinebench R10. Damit ist das Madril klar spieletauglich und auf Augenhöhe mit dem Gros aller Testkandidaten. Der stark spiegelnde 15,4-Zoll-Flüssigkristallbildschirm (LCD) löst nativ mit 1.280 x 800 Pixeln auf und verfügt über eine durchschnittliche Reaktionszeit von 28 Millisekunden – hier bietet Asus mehr. Das Gehäuse setzt auf schwarzen Klavierlack mit einem Hauch Rosé. Dieser wirkt unangetastet schick, ist nach der Benutzung jedoch mit Fingerabdrücken übersät. Das Keyboard überzeugt mit angenehmen, großen Tasten, das Touchpad reagiert weitgehend präzise. Das Glanzlicht des R560 ist klar seine Akkulaufzeit: 310 Minuten im Leerlauf erreicht kein anderes Gerät. Insgesamt ist dieses Gerät schnell und ausdauernd. Wenn Sie mehr Wert auf Akkulaufzeit als auf Spieleleistung legen, sollten Sie das R560 dem G50V vorziehen.

MY SN/SCHENKER XMG5

Schenkers Komposition gefällt bereits äußerlich durch das hochwertige Gehäuse aus gebürstetem Aluminium. Auch aufgeklappt setzt sich die Leichtmetallbauweise fort. Bedingt durch die 15,4-Zoll-Maße besitzt die Tastatur keinen Ziffernblock, dafür spricht das Touchpad sehr akkurat an. Das Display spiegelt stark, besticht jedoch durch die hohe Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln. Das Bild ist entsprechend filigran aufgelöst, die durchschnittliche Reaktionszeit mit 30 Millisekunden jedoch nur Mittelmaß. Das Innenleben besteht aus einem Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz, 3 MB L2-Cache), 2.048 MB DDR3-RAM und einer Geforce 9800M GTS (512 MB). Das Nvidia-Modell ist die zweitschnellste Grafikeinheit im Testfeld. Dank des etwas schnelleren Prozessors überholt das XMG5 im 3D Mark selbst das Osiris von Nexoc, im Spielealltag liegt Letzteres vorn. In Sachen Akkulaufzeit fällt das XMG5 nicht auf: 160

NEUER GRAFIKCHIP FÜR NOTEBOOKS: MOBILITY RADEON HD 4000 (MXM)



Mitte Januar kündigte AMD seine HD-4000-Grafikchips (GPUs) für Notebooks an. Wie die Desktop-Grafikkarten unterstützen sie Direct X 10.1, auch die Anzahl der Stream-Prozessoren und Textureinheiten ist identisch. Nur die Taktung liegt unterhalb der Desktop-Varianten. Außerdem hat AMD die Stromsparmechanismen und die Switchable-Graphics-Technology verfeinert. Letztere soll das Umschalten zwischen dem auf der Platine integrierten und dem diskreten Grafikchip wie dem HD 4300 (Bild unten links) ohne Neustart des Notebooks ermöglichen. Die „großen" 3D-Chips HD 4670 (Bild unten Mitte) und HD 4870 (Bild unten rechts) können über Crossfire X auch im Dual-Betrieb genutzt werden: Eine HD 4870 Crossfire (Bild oben) soll (mit einer unbekannten CPU) rund 15.000 Punkte im 3D Mark 06 erreichen. Die für Spieler interessanten GPUs HD 4670 (320 Shader-ALUs, 512 MB GDDR3) und HD 4870 (800 ALUs, 1 GB GDDR5) sollen noch im Januar in Geräten von Asus und MSI zum Einsatz kommen, bei Redaktionsschluss war aber noch keines verfügbar.

(2D) respektive 80 Minuten (Last) entsprechen dem Durchschnitt unter den Probanden. Wenn Ihnen 17 Zoll zu groß sind, werden Sie mit diesem hochwertigen und schnellen Laptop glücklich.

ZEPTO MYTHOS A15

Das Mythos hebt sich optisch klar vom restlichen Testfeld ab: Während die anderen Hersteller dunkle Farben bevorzugen, orientiert sich Zepto an Apples Macbooks. Das schneeweiße Gehäuse besteht durchweg aus Hartgummi und beherbergt ein 15,4-Zoll-LCD mit einer nativen Auflösung von 1.680 x 1.050 Bildpunkten. Die Pixeldichte ist dementsprechend hoch, den guten Ersteindruck trüben jedoch die starke Spiegelung und die unterdurchschnittliche Reaktionszeit von 32 Millisekunden. Als weitere Mankos stellen sich die Wärmeentwicklung und die Lautstärke unter 3D-Last heraus, die mit 2,2 Sone den letzten Platz belegt. In den restlichen Disziplinen gibt es keine Ausfälle: Touchpad und Tastatur überzeugen mit guter Ergonomie, das Blu-ray-Laufwerk sowie das niedrige Gewicht von 3,1 Kilogramm erfreuen Multimedia-Fanatiker. Der große 80-Wattstunden-Akku ermöglicht Laufzeiten von 225 (2D) beziehungsweise 80 Minuten (3D) – Sie können beim Kauf auch ein kleineres Exemplar wählen. Fazit: wirksames Mac-Methadon für Spieler.

MSI GX720

Das Innere des GX720 besteht im Gegensatz zum GT735 aus einer Intel-Nvidia-Kombination: Neben der Geforce 9600M GT (512 MB) werkeln 4 GB DDR2-Speicher (5-5-5-15) und ein Core 2 Duo P8400 (2,4 GHz). Die Rechenzentrale lässt sich wie bei Asus' G50V per Knopfdruck auf 2,62 GHz übertakten, was in hoher Leistung resultiert. Das 17-Zoll-Display spiegelt relativ stark, löst nativ mit 1.680 x 1.050 Pixeln auf und reagiert nach durchschnittlich 30 Millisekunden – Mittelmaß. Positiv sind die Handballenauflage aus gebürstetem Aluminium, das präzise Touchpad und die überdurchschnittlich lange Akkulaufzeit von 190 Minuten (ohne Last) hervorzuheben. Für einen 17-Zöller ist das GX720 außerdem sehr leicht (3,1 Kilogramm) und damit auch als LAN-Maschine nutzbar. Bezüglich der Rechenleistung ist es dem gleich teuren R560 von Samsung überlegen. Letzteres punktet im Vergleich mit seiner Akkulaufzeit.

ACER ASPIRE 8930G

Mit seiner „Spannweite" von 18,4 Zoll erscheint das Aspire neben den 15-Zöllern im Testfeld geradezu monströs. Wie bei Sonys Vaio und

Leistung: Notebooks

Kein FSAA/AF

- Rot: Vergleichswerte aus einer früheren Marktübersicht
- Dank Übertaktung sind die Geräte von Asus und MSI sehr schnell.
- Der Videospeicher der 9600 GT im Qosmio ist niedrig getaktet.

Cinebench R10 x-CPU-Test (Vergleichsgeräte*)

BESSER ▶	Pkt.
CX17 (C2X 3,33 GHz, 6 MB)	6.980 (+248%)
M70VM (C2D 2,53 GHz, 6 MB)	5.279 (+164%)
MD96734 (C2D 2,53 GHz, 6 MB)	5.248 (+162%)
Terra (C2D 2,53 GHz, 6 MB)	5.233 (+161%)
Aspire (C2D 2,4 GHz, 3 MB)	4.887 (+144%)
MSI PR200 (C2D 2,4 GHz, 4 MB)	4.707 (+135%)
Vaio (C2D 2,26 GHz, 3 MB)	4.697 (+134%)
MSI R560 (C2D 2,26 GHz, 3 MB)	4.647 (+132%)
GT735 (Turion X2 @ 2,6 GHz)	4.203 (+110%)

Cinebench R10, x-CPU-Test (aktuelle Testgeräte)

BESSER ▶	Pkt.
GX720, OC @ 2,62 GHz	5.438
G50V, OC @ 2,62 GHz	5.421
Amilo Xi 3650	5.325
XMG5	4.961
Osiris E709	4.674
Qosmio F50	4.672
Aspire 8930G	4.654
R560 Madril	4.644
Vaio AW11S	4.577
Mythos A15	4.262

3D Mark 2001 SE, 1.024 x 768, kein FSAA/AF

BESSER ▶	Pkt.
Amilo Xi 3650	32.095
XMG5	31.556
Mythos A15	30.011
Osiris E709	29.895
G50V, OC @ 2,62 GHz	29.189
GX720, OC @ 2,62 GHz	29.160
R560 Madril	25.899
Vaio AW11S	25.739
Aspire 8930G	25.711
Qosmio F50	23.332

3D Mark 06, 1.024 x 768, kein FSAA/AF

BESSER ▶	Pkt.
XMG5	10.071
Osiris E709	9.834
G50V, OC @ 2,62 GHz	7.061
Aspire 8930G	6.860
GX720, OC @ 2,62 GHz	6.589
Amilo Xi 3650	6.449
Mythos A15	6.411
Vaio AW11S	6.311
R560 Madril	6.211
Qosmio F50	4.933

System: Windows Vista x86/x64 SP1, Geforce 176.xx

* Nicht im Testfeld

ASUS UND MSI: KNOPFARBEIT



Beim G50V von Asus und dem GX720 von MSI befinden sich über der Tastatur einige sinnvolle Knöpfe – darunter auch die, welche den Prozessor übertakten.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Asus G50V

Mit einer ausgewogenen Komposition verdient sich Asus unser Gütesiegel.



QUALITÄT ZÄHLT | Das Äußere des Asus G50V ist hochwertig verarbeitet und ergonomisch gut.

Die Innereien des „Republic of Gamers"-Geräts sind klar an Spieler adressiert: Neben dem Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz, 3 MB L2-Cache) arbeiten eine Geforce 9700M GT (512 MB) und 2 x 2.048 MB DDR2-Speicher. Per Knopfdruck arbeitet der Prozessoor auf 2,62 Gigahertz übertaktet, was innerhalb unseres aktuellen Testfelds für einen Benchmark-Spitzenplatz reicht.

Der spiegelnde Bildschirm misst 15,4 Zoll und besitzt eine native Auflösung von guten 1.440 x 900 Pixeln. Die Reaktionszeit von 27 Millisekunden und die Helligkeitsverteilung sind ebenfalls mit einem „Gut" zu bewerten. Weitere positive Wertungsnoten erhält das G50 V für das absolut präzise Touchpad, die stabile Verarbeitung, die angenehme Fullsize-Tastatur sowie die schnelle Festplatte (siehe Testtabelle). Schön: Neben einer Tasche liefert Asus auch noch die Razer Copperhead-Maus mit. Die Akkulaufzeit im Leerlauf beträgt drei Stunden (180 Minuten), unter Volllast fällt der Wert aber auf knapp eine Stunde.

Fazit: Schnell, hochwertig und ohne Schnitzer – Empfehlung! (rv)

Preis: € 1.150,- ■ Preis-Leistung: Sehr gut ■ **Gesamtnote: 1,43**

FSCs Amilo (siehe folgende Geräte) kommt hier kein 16:10-, sondern ein 16:9-Seitenverhältnis zum Einsatz. Dies ist auch dank des integrierten Blu-ray-Brenners ideal für Filmfreunde. Wenig verwunderlich schmückt sich das 8930G mit Full-HD-Fähigkeiten (1.920 x 1.080 Pixel), die durchschnittliche Reaktionszeit des Bildschirms beträgt dabei gute 28 Millisekunden. Aufgrund der Geforce 9700M GT und 4 GB Arbeitsspeicher eignet sich das Gerät auch zum Spielen: Die Leistungswerte liegen hierbei knapp unter dem Niveau des übertakteten Asus G50V. Der 71-Wattstunden-Akku garantiert beim Surfen 210 Minuten Spaß, unter 3D-Last hält er immerhin noch 85 Minuten durch. Das hohe Gewicht von 4,1 Kilogramm verhindert Mobilität. Zusammengefasst ist das Aspire 8930G Sonys Vaio AW11S in einigen Disziplinen überlegen, preislich jedoch mit ihm auf Augenhöhe.

FSC AMILO XI 3650

Das zweite 18,4-Zoll-Notebook im Bunde kommt aus dem Hause FSC. Als einziges Notebook nutzt es Intels GM45-Chipsatz (GMA X4500 HD inklusive) in Kombination mit einer Geforce 9600M GT. Dank dieser Hybrid-Grafik können Sie zwischen verlängerter Akkulaufzeit und spieletauglicher 3D-Leistung wählen. Der Wechsel lässt sich binnen Sekunden mithilfe eines Knopfs unterhalb des Displays und ohne Neustart vollziehen. Dieses Feature verspricht zwar gute Resultate, das Amilo hält im 2D-Modus jedoch nicht länger durch als das Gros der Konkurrenz (160 Minuten); im 3D-Modus geht es nach einer Stunde in den Stand-by-Modus. Weitere Mankos sind aus Spielersicht das zwar schnelle, jedoch etwas schwammige Touchpad sowie die träge Festplatte, welche nur mit 4.200 Umdrehungen pro Minute zu Werke geht. Dafür bekommen Sie auch bei FSC einen integrierten Blu-ray-Brenner, um den Full-HD-Bildschirm angemessen zu nutzen. Trotz guter Ansätze und weitgehend guter Werte liegt Acers Aspire 8930G in Front.

SONY VAIO VGN-AW11S

Der dritte 18,4-Zoll-Bolide dieser Übersicht kommt von Sony. Auch sein Display arbeitet nativ mit einem 16:9-Seitenverhältnis (1.920 x 1.080 Pixel) und spiegelt stark. Die Hardware entspricht einer Mischung aus Acer und FSC: Im Inneren arbeiten ein Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz), 2 x 2.048 MB

NOTEBOOKS

Produkt	G50V	R560 Madril	XMG5	Osiris E709	Mythos A15
	PC Games TOP-PRODUKT 04/2009 1,43; PC Games PREIS-LEISTUNG 04/2009 1,43			PC Games TOP-PRODUKT 04/2009 1,51	
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	Samsung (de.samsungmobile.com)	My SN/Schenker (www.mysn.de)	Nexoc (www.nexoc.de)	Zepto (http://de.zepto.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.150,-/Sehr gut	Ca.€ 1.000,-/gut	Ca.€ 1.600,-/ausreichend	Ca.€ 1.500,-/ausreichend	Ca. € 1.600,-/ausreichend
Ausstattung (20%)	**1,15**	**1,26**	**1,21**	**1,33**	**1,09**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 MB DDR2-800 (6-6-6-18)	2 x 2.048 MB DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 1.024 MB DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 MB DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 MB DDR2-800 (5-5-5-18)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo P8600 (2,4 @ 2,62 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P9500 (2,53 GHz, 6 MB L2)/PM45
Grafikchip	Geforce 9700M GT (625/1.563 MHz)	Geforce 9600M GT (500/1.250 MHz)	Geforce 9800M GTS (600/1.500 MHz)	Geforce 9800M GTX (500/1.375 MHz)	Geforce 9600M GT (500/1.250 MHz)
Grafikspeicher	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)	1.024 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)
Festplatte	Seagate, 320 GB (298 GiByte, 5.400 U/min)	Samsung HM320JI, 320 GB (298 GiByte, 5.400 U/min)	Seagate, 320 GB (298 GiByte, 7.200 U/min)	Samsung, 320 GB (298 GiByte, 5.400 U/min)	Toshiba, 320 GB (298 GB, 5.400 U/min)
Optisches Laufwerk	HL-ST GSA-T50N (DVD-DL-Brenner)	TSST TS-L633A (DVD-DL-Brenner)	TSST SN-S083 (DVD-DL-Brenner)	Optiarc DVD-DL-Brenner	Optiarc Blu-ray-LW/DVD-Brenner
LCD, Spiegelung	15,4 Zoll (1.440 x 900), stark	15,4 Zoll (1.280 x 800), stark	15,4 Zoll (1.680 x 1.050), stark	17,1 Zoll (1.920 x 1.200), matt	15,4 Zoll (1.680 x 1.050), mittel
Akku/Gewicht	53 Wh/3,2 Kilogramm	58 Wh/2,7 Kilogramm	65 Wh/3,3 Kilogramm	63 Wh/4,1 Kilogramm	80 Wh/3,1 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft), Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)
Soundchip	Realtek ALC663/Nvidia HDMI	Realtek ALC262/Nvidia HDMI	Realtek ALC662/Nvidia HDMI	Realtek ALC662	Realtek ALC262
Eigenschaften (20%)	**1,46**	**1,60**	**1,51**	**1,49**	**1,58**
Zubehör	Tasche, Maus, Nero Power 2 Go 6.0	Cyberlink Suite	-	Tasche, Nero Essentials 8, Win Vista x86	Windows Vista Home Premium x64
Anschlüsse	4 x USB, E-SATA, HDMI, Firewire, Sound	3 x USB, HDMI, RGB	3 x USB, HDMI, DVI, Firew., E-SATA, Sound	3 x USB, HDMI, DVI, Firew., E-SATA, Sound	3 x USB, HDMI, RGB, Sound
Ergonomie	Große Tasten, präzises & schnelles Pad	Präzises Pad, gutes Keyboard	Präzises Touchpad, gutes Keyboard	Breite Auflage, guter Druckpunkt	Präzises Pad, gute Tastengröße
Haptik (Verarbeit./Stabilität, Look & Feel)	Glatte Oberfläche, hochwertig	Klavierlack (Fingerabdrücke!)	Auflage aus gebürstetem Alu, hochwertig	Vollplastik-Gehäuse, robust	Hartgummi, hochwertig und stabil
Leistung (60%)	**1,52**	**1,52**	**1,59**	**1,58**	**1,72**
Cinebench R10/3DMark06	5.421/6.953/7.061 (1.024/1.280)	4.644/5.694 (1.280 x 800)	4.961/8.830/10.071 (1.280/1.024)	4.674/9.269/9.834 (1.280/1.024)	4.262/5.089/6.411 (1.280/1.024)
Akkulaufzeit 2D/3D	180/50 Minuten	310/90 Minuten	160/80 Minuten	130/80 Minuten	225/80 Minuten
Lautheit 2D/3D	0,5/0,9 Sone	0,3 Sone/0,5 Sone	0,4/1,2 Sone	0,5/1,2 Sone	1,2/2,2 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	54,7 MB/s, 22,2 Millisekunden	54,9 MB/s, 20 Millisekunden	72,7 MB/s, 15,4 Millisekunden	53,8 MB/s, 17,8 Millisekunden	51,8 MB/s, 17,9 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	27 Millisekunden, 4 bis 156 cd/m²	28 Millisekunden, 32 bis 170 cd/m²	30 Millisekunden	24 Millisekunden	32 Millisekunden
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **1,43** + Übertaktungsfunktion + Gute 3D-Leistung − Glare-Display	Wertung: **1,49** + Akkulaufzeit + Relativ leicht − Fingerabdrücke	Wertung: **1,50** + Potenter Grafikchip + Hohe LCD-Pixeldichte − Preis	Wertung: **1,51** + Sehr schneller Grafikchip + Hochwertiger Bildschirm − Gewicht	Wertung: **1,56** + Hohe LCD-Pixeldichte + „Mac-Look" − Lautstärke unter Last

DDR2-Speicher und eine Geforce 9600M GT mit 512 MB Videospeicher. Die Kombination ist erwartungsgemäß genauso schnell wie die Geräte von Zepto, Samsung und FSC. Vorteile im Vergleich mit der Full-HD-Konkurrenz verbucht Sony beim edel anmutenden Design, dem flinken Touchpad und dem strahlend hellen Display (maximal 167 Candela/Quadratmeter) – die Reaktionszeit fällt mit 31 Millisekunden jedoch nur befriedigend aus. Natürlich fehlen auch hier weder der Blu-ray-Brenner noch ein HDMI-Anschluss, um die neueste Generation von HD-Filmen zu genießen. Dieses gute Gerät befindet sich auf Augenhöhe mit dem Amilo Xi 3650.

TOSHIBA QOSMIO F50-10M

Toshiba setzt bei der Qosmio-Serie seit einiger Zeit auf Hochglanzoptik. Mit dieser Tradition bricht auch das F50-10M nicht: Das Gerät ist von oben bis unten mit Lack überzogen. Doch wie bei Samsungs R560 gilt: Was auf den ersten Blick gut aussehen mag, wird schon nach Sekunden der Nutzung von Fingerabdrücken und Fettspuren getrübt. Das Innenleben unterscheidet sich hingegen nicht signifikant vom Rest des Feldes. Im Falle der Geforce 9600M GT setzt Toshiba auf langsameren Videospeicher als die Konkurrenz: Rechnet Letztere mit 800 MHz schnellem GDDR3-Speicher, taktet der im Qosmio nur mit 400 MHz. Die 3D-Leistung bricht dementsprechend um mindestens 20 Prozent ein, speziell mit aktiver Kantenglättung. Echte Glanzpunkte sucht man abseits des Äußeren vergeblich, Audiophile freuen sich jedoch über die guten Harman-Kardon-Boxen. Das 15,4-Zoll-Glare-Display arbeitet wie bei Asus mit 1.440 x 900 Pixeln, reagiert aber mit 30 Millisekunden etwas träger. In Sachen Akkulaufzeit gibt es ebenfalls keine Auffälligkeiten: 170 (2D) respektive 70 Minuten (3D) entsprechen dem Durchschnitt aller Probanden. Insgesamt ist das Qosmio F50-10M von Toshiba ein solides Gerät ohne relevante Höhen oder Tiefen. ❑

FAZIT: NOTEBOOKS

Schon die Geforce 9600M GT ist spieletauglich, sofern Sie moderate Grafikdetails auswählen. Mehr Spaß kommt bei den 9700M- und 9800M-GPUs auf. Ein Core 2 Duo mit über 2,0 GHz bremst nur in den seltensten Fällen (etwa **GTA 4**). Sparfüchse greifen zu Asus, MSI oder Samsung, „echte" Spieler zu Nexoc oder Schenker/My SN.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Nexoc Osiris E709

Wenn Sie viel 3D-Leistung fürs Geld möchten, dann sollten Sie weiterlesen.



SCHWERGEWICHT | 17,1 Zoll bei 4,1 Kilogramm: Mobilität wird beim E709 klein geschrieben.

Im Osiris E709 arbeitet Nvidias Mobil-Flaggschiff Geforce 9800M GTX. Dank 112 Shader-Einheiten (ALUs), 28 Textureinheiten und 1.024 MB Videospeicher bietet die Grafikeinheit sehr viel Leistung und sichert dem Gerät damit den Spitzenplatz in Sachen Spiele-Performance. Die P8400-CPU mit 2,26 Gigahertz erreicht gute 4.674 Punkte im Cinebench R10. HDMI- und E-SATA-Anschlüsse sind an Bord. Das Display verfügt über keinerlei Spiegelung und bringt satte 1.920 x 1.200 Pixel auf seinen 17,1 Zoll unter. Der hohen Pixeldichte stehen die hervorragende Reaktionszeit von durchschnittlich 24 Millisekunden zur Seite.

Weitere Pluspunkte sammelt das Gerät für das präzise Touchpad und die Tastatur mit Normalgröße (Fullsize). Bedauerlich ist, dass das Interieur des E709 im Gegensatz zum Deckel nicht auf gebürstetes Aluminium setzt. Dadurch geht ein Teil des hochwertigen Eindrucks verloren. Auch die Leistung hat ihren Preis: Im Stromsparmodus können Sie lediglich 130 Minuten arbeiten, beim Spielen sind es dann nur noch noch 80 Minuten.

Fazit: Für Spieler erste Wahl – eine Steckdose sollte jedoch in Reichweite sein. (rv)

Preis: € 1.500,- ■ Preis-Leistung: Ausreichend ■ **Gesamtnote: 1,51**

NOTEBOOKS

Produkt	GX720	Aspire 8930G	Amilo Xi 3650	Vaio VGN-AW11S	Qosmio F50-10M
Hersteller (Webseite)	MSI (www.msi-technology.de)	Acer (www.acer.de)	FSC (www.fujitsu-siemens.de)	Sony (www.sony.de/vaio)	Toshiba (www.toshiba-web.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.050,-/befriedigend	Ca. € 1.400,-/befriedigend	Ca. € 1.500,-/ausreichend	Ca. € 1.400,-/befriedigend	Ca. € 1.350,-/ausreichend
Ausstattung (20%)	**1,47**	**1,15**	**1,12**	**1,10**	**1,34**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 MB DDR2-800 (5-5-5-15)	2 x 2.048 MB DDR3-1066 (6-6-6-18)	2 x 2.048 MB DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 MB DDR2-800 (6-6-6-18)	2 x 2.048 MB DDR2-800 (6-6-6-18)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo P8400 (2,26 @ 2,62 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo T9400 (2,53 GHz, 6 MB L2,)/GM45	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz, 3 MB L2)/PM45
Grafikchip	Geforce 9600M GT (500/1.250 MHz)	Geforce 9700M GT (575/1.450 MHz)	GMA X4500 + 9600M GT (500/1.250 MHz)	Geforce 9600M GT (500/1.250 MHz)	Geforce 9600M GT (500/1.250 MHz)
Grafikspeicher	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (800 MHz)	512 MB GDDR3 (400 MHz)
Festplatte	Western Digital, 320 GB (298 GiByte, 5.400 U/min)	Hitachi, 320 GB (298 GiByte, 7.200 U/min)	2 x 500 Fujitsu 500 GB (4.200 U/min)	Fujitsu, 400 GB (372 GiByte, 4.200 U/min)	2 x Toshiba 250 GB (232 GiByte, 5.400 U/min)
Optisches Laufwerk	Optiarc DVD-DL-Brenner	Optiarc Blu-ray-LW/DVD-Brenner	Optiarc Blu-ray-LW/DVD-Brenner	Matshita Blu-ray-Brenner	Pioneer DVD-RW (DVD-DL-Brenner)
LCD, Spiegelung	17,1 Zoll (1.680 x 1.050), mittel	18,4 Zoll (1.920 x 1.080), mittel	18,4 Zoll (1.920 x 1.080), mittel	18,4 Zoll (1.920 x 1.080), mittel	15,4 Zoll (1.440 x 900), mittel
Akku/Gewicht	52 Wh/3,2 Kilogramm	71 Wh/4,1 Kilogramm	69 Wh/4,1 Kilogramm	49 Wh/3,6 Kilogramm	58 Wh/3,4 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)
Soundchip	Realtek ALC888/Nvidia HDMI	Realtek ALC889/Nvidia HDMI	Realtek ALC888	Realtek ALC889/Nvidia HDMI	Realtek ALC272/Nvidia HDMI
Eigenschaften (20%)	**1,51**	**1,48**	**1,68**	**1,51**	**1,58**
Zubehör	Windows Vista Home Premium x86	Office 2007 (60-Tage-Trial), Blu-ray-Demos	-	-	Fernbedienung, Putztuch
Anschlüsse	3 x USB, HDMI, DVI, Firewire, E-SATA	3 x USB, Display Port, HDMI, RGB, E-SATA	3 x USB, HDMI, RGB, E-SATA, Firewire	3 x USB, HDMI, RGB, Firewire	3 x USB, HDMI, RGB, E-SATA, Firewire
Ergonomie	Präzises Touchpad, gutes Fullsize-Keyboard	Breite Auflage, gute Fullsize-Tastatur	Etwas schwammiges Pad, große Auflage	Präzises Pad, riesige Handballenauflage	Flottes Pad, flache Tast., Lautstärkeregler
Haptik (Verarb./Stabilität, Look & Feel)	Hochwertig, Ablage aus gebürstetem Aluminium	Stabil und hochwertig	Plastik, glatt und stabil	Plastik, hochwertig und stabil	Lack, wohin das Auge blickt, wertig
Leistung (60%)	**1,67**	**1,82**	**1,91**	**2,10**	**2,02**
Cinebench R10/3DMark06	5.438/5.296/6.589 (1.280/1.024)	4.654/5.570/6.860 (1.280/1.024)	5.325/5.156/6.449 (1.280/1.024)	4.577/5.007/6.311 (1.280/1.024)	4.672/4.933 (1.024x768)
Akkulaufzeit 2D/3D	190/70 Minuten	210/85 Minuten	160/60 Minuten	150/50 Minuten	170/70 Minuten
Lautheit 2D/3D	0,7/1,2 Sone	0,7/1,0 Sone	0,6/1,3 Sone	0,5/1,1 Sone	0,8/1,2 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	55,6 MB/s, 16,9 Millisekunden	64,4 MB/s, 16,3 Millisekunden	37,8 MB/s, 18,8 Millisek.	37,7 MB/s, 18,9 Millisek.	47,3 MB/s, 18,3 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	30 Millisekunden, 26 bis 133 cd/m²	28 Millisekunden, 45 bis 137 cd/m²	31 Millisekunden, 21 bis 145 cd/m²	31 Millisekunden, 34 bis 167 cd/m²	30 Millisekunden, 31 bis 110 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
FAZIT	Wertung: **1,60**; + Schnell dank OC-Option; + Relativ leicht; − Kein Blu-ray	Wertung: **1,62**; + Potenter Grafikchip; + Guter Sound; − Gewicht	Wertung: **1,65**; + Hybrid-Grafik; + HD-tauglich; − Gewicht	Wertung: **1,73**; + Blu-ray-Brenner; + Full-HD-Bildschirm; − Langsame Festplatte	Wertung: **1,80**; + Gute Boxen; − Langsamer Videospeicher; − Relativ teuer



EFFEKTVOLL | Nur wenn Sie die Audio-Ausgabegeräte Ihres PCs richtig konfigurieren, ensteht beim Spielen das Mittendrin-Gefühl.

Bester Klang am PC

Von: Daniel Möllendorf

Ein optimaler Sound ist auch am PC Pflicht, egal ob Sie spielen, Filme schauen oder MP3s lauschen. So sorgen Sie für einen guten Ton.

Gute Boxen oder Kopfhörer werten Ihr Spielerlebnis deutlich auf und sorgen auch für mehr Freude beim Musikgenuss oder DVD-/Blu-ray-Abend. Warum die meisten Spieler beim PC-Kauf keinen Wert auf guten Klang legen? Ganz einfach: Sie haben noch nie Top-Sound gehört. Der Unterschied zwischen scheppernder Billig-Wiedergabe und filigranem Klang ist riesig. Daher lohnt es sich, den einen oder anderen Euro aus dem Grafikkarten- oder Prozessor-Budget in den Sound zu investieren – guter Klang ist leider nicht billig. Ergänzend zu unserer Headset-Marktübersicht ab Seite 138 dieser Ausgabe geben wir hier die wichtigsten Tipps für die ideale Klangkulisse am PC.

LAUTSPRECHER GEGEN KOPFHÖRER

Wer sich die Wohnung mit empfindlichen Mitbewohnern teilt, hat keine Wahl: Kopfhörer sind dann für den Spieleeinsatz Pflicht. Zumindest muss man entscheiden, ob das Gesparte in einen High-End-Kopfhörer oder ein sehr gutes Lautsprechersystem investiert wird. Grundsätzlich bieten Kopfhörer einen ausgewogeneren sowie volleren Klang. Damit eignen sie sich optimal für Musikfans. So entdecken Sie mit dem MMX 300 von Beyerdynamic (Test ab Seite 138 der aktuellen Ausgabe) gegenüber einem Standard-Headset garantiert neue Details in Ihren Lieblingssongs. Dafür kostet es 280 Euro. Eine günstigere Alternative ist der Kopfhörer HFI-580 von Ultrasone. Den bekommen Sie für angemessene 110 Euro. Er liefert ähnlich guten Klang und sogar einen etwas kräftigeren Bass.

SURROUND-ALTERNATIVEN

5.1-Lautsprecher sind hingegen optimal für den Filmabend und daher Pflicht bei jedem Wohnzimmer-PC. Spielern bringt ein Surround-System vor allem dann Vorteile, wenn sie Mehrspieler-Shooter wie Counter-Strike (1.6/Source), Left 4 Dead (dt.) oder Call of Duty 5 spielen. Denn hier hilft es enorm, wenn Sie heraushören, aus welcher Richtung sich Gegner nähern. Doch auch bei Einzelspieler-Titeln profitieren Sie von einem 5.1-System, denn das Mittendrin-Gefühl sorgt für deutlich mehr Atmosphäre. Die beiden großen Nachteile sind Verkabelung und Platzbedarf: Nicht jeder Spieler kann fünf Lautsprecher plus Subwoofer in der Nähe seines Schreibtisches unterbringen. Daher gibt es zwei Alternativen: Ein gutes 5.1-Headset, das einen besseren räumlichen Eindruck als Stereo-Kopfhörer bietet, oder ein 2.1-System. Unsere Headset-Empfehlung: das Medusa NX von Speed-Link (Test ab Seite 138 der aktuellen Ausgabe). Bei der Crysis-Proberunde wirkte es tatsächlich, als würde das Explosionsgrollen von hinten tönen. Allerdings lassen sich Geräuschquellen nicht so gut orten wie mit 5.1-Lautsprechern. Selbiges gilt für Systeme, die Raumklang mit nur zwei Lautsprechern simulieren. Logitechs Z-Cinema (Note: 1,66) und das Bose Companion (Note: 1,62) vermitteln beim Spielen und DVD-Gucken zwar einen Eindruck von Tiefe, Fans von Multiplayer-Shootern sollten sich jedoch nicht auf diesen simulierten 5.1-Klang verlassen.

DIE NEUE 5.1-REFERENZ: TEUFEL MOTIV 5

Dank bestem Klang setzt sich Teufels neues 5.1-System Motiv 5 an die Spitze unserer Lautsprecher-

Rangliste (siehe Hardware-Referenzen). Für den Subwoofer gibt der Hersteller die gleichen Leistungswerte an wie beim bereits sehr guten Teufel-Modell Concept E Magnum Power Edition. Tatsächlich klingt der Tieftöner sehr ähnlich. So grollt die Raumschlacht über Coruscant (DVD von **Star Wars: Episode 3**) mit dem Motiv 5 genauso mächtig und lässt in unserem Testraum erneut die Wände wackeln. Bei **Crysis** krachen Granaten so kräftig, als wollten sie den Subwoofer in Stücke reißen. Doch der Tieftöner beherrscht auch besonders detaillierte Klänge sehr gut und legt filigrane Bassspuren unter unsere Teststücke. Im Spieletest, bei dem es natürlich auf donnernde Explosionen und eine gute 5.1-Wahrnehmung ankommt, ist das Concept E Magnum Power Edition allerdings ebenbürtig.

Die Satelliten und der zu Front- und Rear-Lautsprechern identische Center-Speaker sind im Vergleich zum Vorgänger gewachsen – Mittel- sowie Hochtöner haben nun eine deutlich größere Membran. Das macht sich in Klangtests positiv bemerkbar: Gerade hohe Töne klingen dynamischer und filigraner als beim Concept E. Hohe Klänge reichen auch weiter herauf und lassen etwa die Geigen im **Forrest Gump**-Soundtrack noch euphorischer tönen. Der sehr gute Klang hat allerdings auch seinen Preis: Das nur bei www.teufel.de erhältliche Motiv 5 kostet 500 Euro. Zudem wird das 5.1-System ohne die nötigen Anschlusskabel geliefert. Teufels Paket aus einem 30 Meter langen Lautsprecherkabel zum Selbstzurechtschneiden, drei Stereo-Cinchkabeln und drei Adaptern von Cinch auf 3,5-Millimeter-Klinke für den Anschluss am PC kostet weitere 30 Euro. Preisbewusste Käufer bekommen hingegen bereits mit dem Concept E Magnum Power Edition für 180 Euro ein sehr gutes Spielerlebnis.

ONBOARD-SOUND ODER SOUNDKARTE?

5.1- oder 7.1-fähigen Onboard-Sound gibt es auf praktisch jedem neuen Mainboard. Somit könnten Sie das Soundkarten-Budget eigentlich direkt in ein Spitzen-Headset oder bessere Boxen investieren. Die Onboard-Lösungen bieten allerdings ein paar mehr oder minder wichtige Nachteile. So belasten sie den Prozessor stärker als eine Soundkarte. Mit aktuellen Dual- oder Quadcore-Prozessoren ist der Unterschied allerdings gering. Auf Hauptplatinen kommen jedoch oft keine hochwertigen Digital-zu-analog-Wandler (DACs) zum Einsatz. Dadurch kann die Klangqualität leiden. Um dieses Problem zu lösen, können Sie ein optisches Kabel oder ein Koaxialkabel für digitale Sound-Wiedergabe verwenden. Ein Koaxialkabel nutzt elektrische Signalübertragung und kann Probleme verursachen, wenn Sie es direkt neben einem Netzwerkkabel verlegen. Für den Einsatz am Spielerechner empfehlen wir daher ein optisches Kabel. Es überträgt die Signale per Lichtwellenleiter und eignet sich lediglich für kurze Distanzen – bei einem gewöhnlichen Spiele-PC sollte das aber kein Problem sein. Achten Sie jedoch darauf, dass das Kabel nicht geknickt wird. Leider bieten nur wenige PC-Lautsprecher einen entsprechenden Eingang. Headsets oder Kopfhörer werden ohnehin praktisch immer über einen analogen Klinkenstecker mit dem PC verbunden – hier wäre dann ein Receiver nötig.

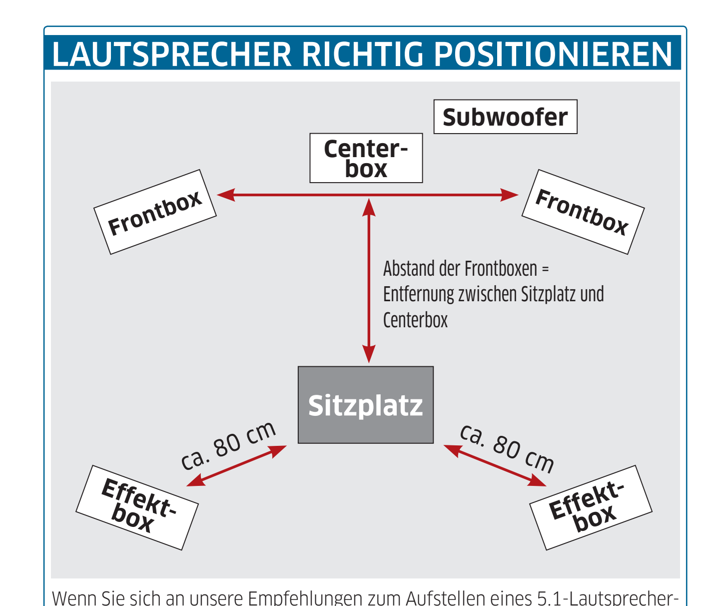
Ein weiterer Nachteil: Onboard-Chips stellen weniger Sound-Stimmen dar und bieten nur Unterstützung für EAX 2.0. Alle X-Fi-Karten (außer der günstigen Xtreme Audio) beherrschen hingegen Version 5.0 HD von Creatives Technik für die Simulation realistischer Klänge in Spielen. Entgegen üblicher Behauptungen in Foren funktioniert EAX auch unter Vista – Sie brauchen lediglich den Alchemy-Wrapper, der im Dowload-Bereich der Creative-Homepage zur Verfügung steht. Eine Liste mit Spielen, die auf Alchemy-Kompatibilität getestet wurden, finden Sie unter WEBCODE 25PC. Allerdings gibt es mittlerweile kaum neue Top-Spiele mit EAX-Unterstützung. Bekannte Ausnahmen sind **Race Driver: Grid** und **Unreal Tournament 3**.

Ob es tatsächlich Klangunterschiede zwischen Soundkarte und Onboard-Sound gibt, überprüften wir mit Creatives X-Fi Titanium Fatal1ty sowie dem häufig genutzten Onboard-Modell ALC889A von Realtek. Dabei kam das sehr gute Headset MMX 300 zum Einsatz. Damit klang die Onboard-Variante tatsächlich ein wenig rauschiger und nicht ganz so beeindruckend – der Unterschied war aber minimal. Für den besten Klang empfehlen wir Ihnen die günstige X-Fi Xtreme Gamer in der Bulk-Version für 55 Euro. Optimalen Kopfhörerklang bietet die Asus Xonar Essence STX (Test auf Seite 146). ❑

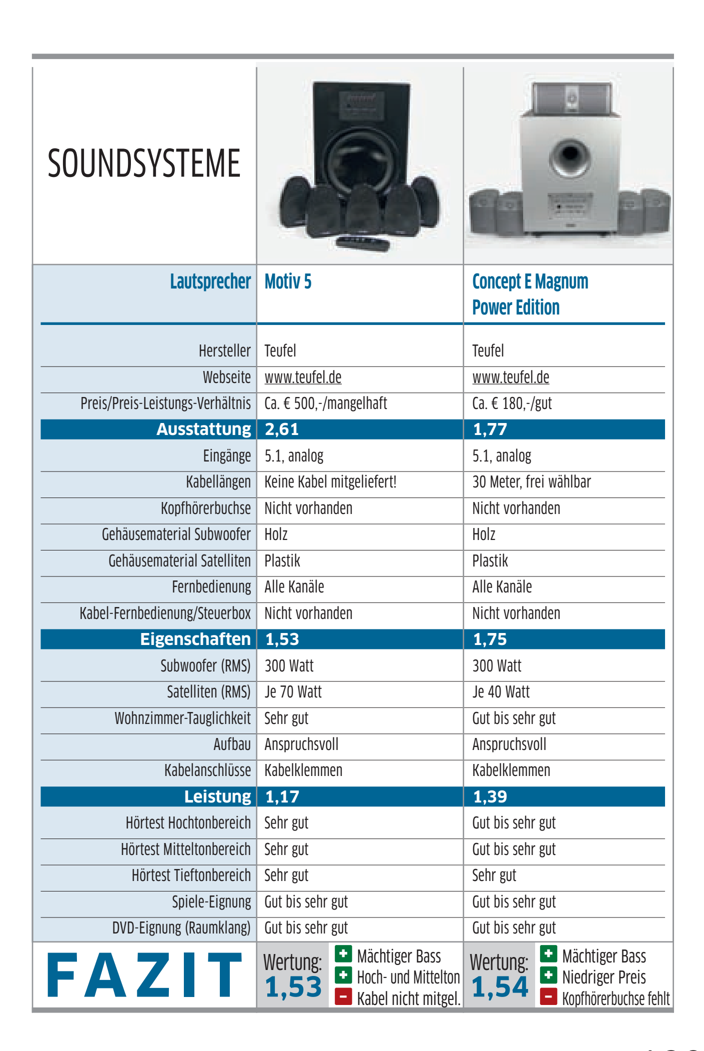
CHECKLISTE FÜR GUTEN 5.1-KLANG

- Lautsprecher entsprechend unserer Empfehlungen aufgestellt?
- Subwoofer nicht zu nah an der Wand platziert?
- Anschlüsse der Lautsprecherkabel nicht verdreht angebracht?
- Optisches Kabel wird nicht geknickt?
- Koaxialkabel liegen nicht direkt neben einem Netzwerkkabel?
- 5.1-Sound in der Windows-Systemsteuerung und im Spiel aktiviert?

LAUTSPRECHER RICHTIG POSITIONIEREN



Wenn Sie sich an unsere Empfehlungen zum Aufstellen eines 5.1-Lautsprechersystems halten, erreichen Sie den optimalen Klang am Spiele-PC. Die Effektboxen werden auch als hintere oder Rear-Lautsprecher bezeichnet.



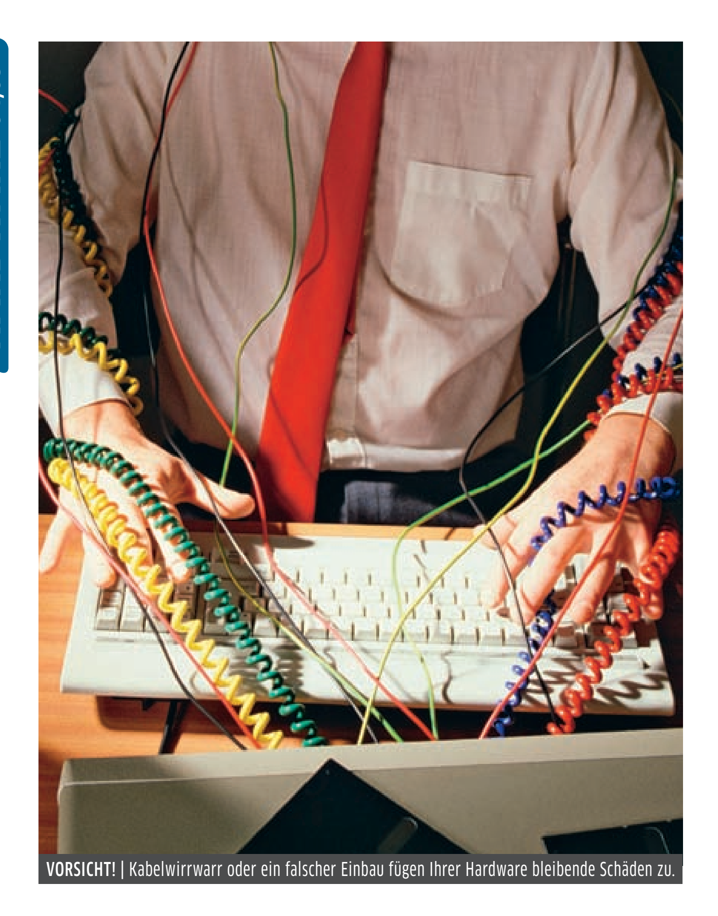
SOUNDSYSTEME

Lautsprecher	Motiv 5	Concept E Magnum Power Edition
Hersteller	Teufel	Teufel
Webseite	www.teufel.de	www.teufel.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/mangelhaft	Ca. € 180,-/gut
Ausstattung	**2,61**	**1,77**
Eingänge	5.1, analog	5.1, analog
Kabellängen	Keine Kabel mitgeliefert!	30 Meter, frei wählbar
Kopfhörerbuchse	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Gehäusematerial Subwoofer	Holz	Holz
Gehäusematerial Satelliten	Plastik	Plastik
Fernbedienung	Alle Kanäle	Alle Kanäle
Kabel-Fernbedienung/Steuerbox	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Eigenschaften	**1,53**	**1,75**
Subwoofer (RMS)	300 Watt	300 Watt
Satelliten (RMS)	Je 70 Watt	Je 40 Watt
Wohnzimmer-Tauglichkeit	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Aufbau	Anspruchsvoll	Anspruchsvoll
Kabelanschlüsse	Kabelklemmen	Kabelklemmen
Leistung	**1,17**	**1,39**
Hörtest Hochtonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Mitteltonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Tieftonbereich	Sehr gut	Sehr gut
Spiele-Eignung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
DVD-Eignung (Raumklang)	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	Wertung: **1,53** + Mächtiger Bass + Hoch- und Mittelton − Kabel nicht mitgel.	Wertung: **1,54** + Mächtiger Bass + Niedriger Preis − Kopfhörerbuchse fehlt

Hardware-Knigge

Von: Henner Schröder

Nicht jeder Bastler behandelt empfindliche Hardware sachgemäß. Wir geben Tipps für den pfleglichen Umgang.


VORSICHT! | Kabelwirrwarr oder ein falscher Einbau fügen Ihrer Hardware bleibende Schäden zu.

Nach einem Wimpernschlag ist es vorbei: Eben schaufelte die Festplatte noch leise summend Daten umher, doch ein Sturz aus wenigen Zentimetern Höhe stoppt jäh den Kopiervorgang und lässt das Laufwerk nur noch hilflos rattern. Hier wird deutlich, dass schon eine leichte Erschütterung teure Hardware in Elektroschrott verwandeln kann. Doch auch ein weniger grober Umgang mit Komponenten kann sich als fatal herausstellen – wir zeigen, was Sie Ihrem PC lieber nicht antun sollten.

SELBSTVERSTÄNDLICHKEITEN?

Wer einer PCI-Express-Karte mit der Zange eine zusätzliche Kerbe spendiert, damit sie in den AGP-Steckplatz passt, darf sich nicht wundern, wenn diese Aufrüstung fehlschlägt. Das klingt selbstverständlich, scheint aber trotzdem nicht jedem klar zu sein: Ein Panoptikum derart misshandelter PC-Bauteile präsentiert die Webseite www.dau-alarm.de, ob zurechtgesägte Speichermodule oder umgebogene Kondensatoren; vieles dort mag bloß die Folge menschlicher Unachtsamkeit sein, doch erschreckend viele der dort zu bestaunenden Exponate sind Opfer bewusster Gewaltanwendung. Was die Verantwortlichen anhand teurer Fehler lernen mussten: Ist ein Bauteil schon von außen sichtbar beschädigt, wird es kaum noch arbeiten. Was nicht passt, sollte keinesfalls passend gemacht werden.

Doch Ihre Hardware können Sie auch ohne Absicht zerstören: Leicht rutscht bei der Kühlermontage der Schraubendreher ab und trifft auf Leiterbahnen der Platine, das passiert selbst Profis. Den Wärmeverteiler der Prozessoren zu schleifen oder zu entfernen, kann dieselbe zerstören, beim Bohren und Dremeln am Gehäuse rieseln Metallspäne auf die Platine. Doch um Schlimmes anzurichten, braucht man kein Werkzeug: Wer etwa einen AMD-Prozessor in den Sockel drückt, ohne zuvor dessen Verriegelung zu öffnen, verbiegt schnell die Pins. Bevor Sie eine Grafikkarte aus ihrem Steckplatz ziehen, lösen Sie dessen Arretierung, die leider oft unter dem Grafikchipkühler verschwindet. Karten senkrecht nach oben zu ziehen und nicht schräg, hilft den Kontakten, Ähnliches gilt beim Lösen jeder Steckverbindung – die Sie niemals durch Zug am Kabel vornehmen sollten. Und die Montage eines schweren Prozessorkühlers verlangt nach einer vorsichtigen Hand, denn auch ohne Krafteinwirkung schafft er sich Platz auf der Platine, gern auf Kosten umstehender Kondensatoren.

DER G-FAKTOR

Auch Erschütterungen mag Ihr PC nicht. Prozessoren und Flash-Chips vertragen Schocks und Vibrationen relativ gut, doch Teile mit komplexer Mechanik sind empfindlicher. Das gilt besonders für Magnetfestplatten, vor allem Desktop-Modelle im 3,5-Zoll-Format, die ausschließlich für den stationären Betrieb gedacht sind: Der Schreib- und Lesekopf eines solchen Laufwerks rast in einer Höhe von wenigen Nanometern über die Magnetscheibe, ein Stoß kann ihn nicht nur aus der Bahn werfen und zu Lesefehlern führen, sondern aufsetzen lassen und dem Datenträger schaden. Auch das Plattenlager ist ein empfindliches Stück Technik, das keine Erschütterungen verträgt.

Doch wie stark dürfen diese oft unvermeidlichen Erschütterungen eigentlich sein? Mit dem g-Faktor drückt man die Belastung eines Körpers durch Beschleunigung aus; 1 g entspricht der Erdbeschleunigung, der g-Faktor bezeichnet folglich das Vielfache davon. Hersteller geben auf diese Weise die Belastbarkeit ihrer Produkte durch Stöße an: Seagate etwa nennt für die Barracuda 7200.11 eine maximale Erschütterung von 65 g im

RICHTIG EINGEPACKT



So nicht (links) – sondern so (rechts): Die Festplatte gehört in eine ESD-Schutzhülle, braucht gute Polsterung, aber keinen Spielraum, dazu möglichst Silicagel.

RICHTIG ANGEPACKT



So bitte nicht (oben): Den Speicherriegel nicht direkt aufnehmen, sondern erst den Tisch berühren (unten) und keinesfalls die Kontaktleiste anfassen.

Betrieb, ähnliche Werte geben WD und Samsung an. Das klingt viel, wenn man bedenkt, dass bereits 15 g für einen Menschen tödlich sein können – dies gilt jedoch lediglich bei Dauerbelastung, während sich die Barracuda den 65 g nur für zwei Millisekunden aussetzen darf. In eine maximale Fallhöhe lässt sich dieser Wert nicht einfach umrechnen, doch wie unsere „Fallstudie" demonstriert, überlebt die Platte einen harten Aufprall aus zehn Zentimetern nicht. Einen Zentimeter Fallhöhe verkraftet sie zwar, doch Folgen sind nicht immer sofort zu erkennen: Ein Lagerschaden kann auch schleichend auftreten. Stellen Sie Ihren Rechner daher immer so auf, dass ihn eine unbedachte Fußbewegung nicht ins Schwanken bringt.

Zumindest Desktop-Festplatten mögen auch langsamere Bewegungen nicht, vor allem wenn sie dabei ihre Ausrichtung ändern. Zwar arbeiten moderne Laufwerke horizontal ebenso wie vertikal, selbst „schiefe" Einbaulagen sind kein Problem – doch im Betrieb sollten Sie keinesfalls zwischen diesen Positionen wechseln und nach dem Abschalten besser zehn Sekunden mit jeder Bewegung warten, damit Speicherscheibe (Platter) und Köpfe zur Ruhe kommen.

ELEKTROSTATIK

Die elektrostatische Entladung (ESD, „electrostatic discharge") ist ein weiterer Feind des PCs. Sie kommt auch jenseits elektrischer Geräte vor: Laufen Sie beispielsweise auf Gummisohlen über einen Kunstfaserteppich, so lädt Sie jeder Schritt elektrisch auf, denn bei der Reibung eines isolierten Körpers an einem anderen entsteht Reibungselektrizität. Wenn Sie nun einen leitenden Gegenstand wie die Türklinke berühren, kommt es zum plötzlichen Ladungsausgleich, oft von einem Funken begleitet. Die Spannung erreicht so bis zu 30.000 Volt, eine elektrostatische Entladung ist daher gefährlich für Bauteile, die nur für wenige Volt konzipiert sind.

Bevor Sie also mit dem Basteln an Ihrer Hardware beginnen, sollten Sie sich entladen, indem Sie einen geerdeten Gegenstand berühren. Dafür eignet sich ein metallenes PC-Gehäuse nur bedingt, denn das ist lediglich über das Netzkabel geerdet und dieses sollten Sie vor der Arbeit am Rechner unbedingt abziehen. Besser ist eine unlackierte Stelle am Heizkörper, doch in vielen Neubauten kommen im Heizsystem Kunststoffrohre zum Einsatz. Zuverlässig klappt das Erden nur über die Wasserleitung. Bewegen Sie sich außerdem während der Arbeit möglichst wenig und wiederholen Sie das Entladen ab und zu. Praktischer ist ein Antistatik-Armband, das Sie permanent erdet.

Bei der Arbeit am offenen PC können schon kleine Entladungen einem Chip schaden, auch ohne Funkenschlag. Berühren Sie jede Komponente daher nur an ihrer unempfindlichsten Stelle, also eine Grafikkarte am Kühler oder dem Platinenrand und nicht an den Kontakten, einen Prozessor nur am Wärmeverteiler statt an den Pins – dadurch verhindern Sie auch, dass die Kontaktstellen Fett oder Feuchtigkeit abbekommen. Wenn Sie ein einzelnes Teil vom Tisch aufnehmen, berühren Sie es nicht direkt, da der Ladungsausgleich mit der Tischfläche sonst durch die Hardware läuft: Fassen Sie immer zuerst die Unterlage an, dann das Bauteil; entsprechend verfahren Sie auch beim Ablegen. Gleiches gilt beim Umgang mit Menschen: Reicht man Ihnen einen Speicherriegel, so nehmen Sie ihn nicht direkt entgegen, sondern berühren Sie zunächst Ihr Gegenüber, um einen Ausgleich der Ladungsdifferenz herbeizuführen.

SCHUTZ VOR ESD

Viele PC-Komponenten werden in einer ESD-Verpackung, auch Antistatiktüte genannt, geliefert. Sie bewahrt die Hardware vor unkontrollierter Entladung, die entstehen kann, wenn sich eine Seite des Bauteils anders auflädt als die andere – ein plötzlicher Ladungsausgleich wäre schädlich, weshalb die Tüten mit schwach leitendem Material beschichtet sind, das für einen konstanten Ladungsausgleich sorgt. ESD-Hüllen sind also keine Isolatoren und wer ein so verpacktes Teil in die Hand nimmt, sollte sich vorher geerdet haben.

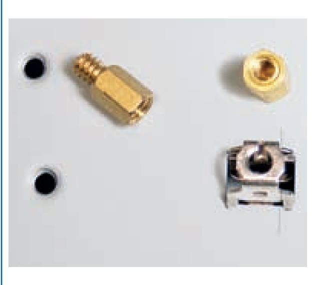
Ihre Leitfähigkeit disqualifiziert diese Hüllen auch als Unterlage: Legen Sie ein Mainboard nie auf seine Antistatiktüte, wenn Sie es testweise in Betrieb nehmen wollen, denn sie könnte zum Kurzschluss führen. Für die Lagerung hingegen sind Antistatiktüten zu empfehlen, beim Transport sogar Pflicht – wie auch eine gute Polsterung, weich und ohne Spielraum, in festem Karton. Denn so mancher Paketbote geht mit Ihrer Hardware leider nicht besonders pfleglich um. ❑

FEHLER BEIM EINBAU

Sie müssen Ihre Hardware nicht misshandeln, um sie zu zerstören – schon eine kleine Unachtsamkeit beim Zusammenbau kann schaden. Wir nennen die häufigsten Fehler.

Zu viele Abstandshalter

Die Hauptplatine sitzt auf Abstandshaltern, metallenen Gewindebolzen. In den meisten Gehäusen lassen sich mehr Abstandshalter einsetzen, als für ein ATX-Mainboard nötig wären – das birgt ein Risiko: Sitzt ein Abstandshalter nicht unter dem vorgesehenen Schraubenloch im Mainboard, sondern direkt unter der Platine, hat er womöglich Kontakt mit den Leiterbahnen; da die Bolzen aus Metall sind, kann es zu Kurzschlüssen kommen. Das bedeutet oft ein instabiles System, es kann aber auch die Hauptplatine beschädigt werden.



Stecker vergessen

Vor allem die filigranen Lüfterstecker werden beim Zusammenbau gern vergessen, was schnell zur Systemüberhitzung führt. Und es sollte der richtige Anschluss sein: Ein Lüfter mit automatischer Drehzahlregelung wird an einem ebenfalls geregelten Anschluss kaum optimal laufen, nicht jeder PWM-Lüfter mit vierpoligem Stecker arbeitet korrekt an einem dreipoligen Anschluss. Sie sollten den Rechner nach Fertigstellung einmal mit offener Seitentür starten und sicherstellen, dass alle Lüfter wie gewünscht laufen.

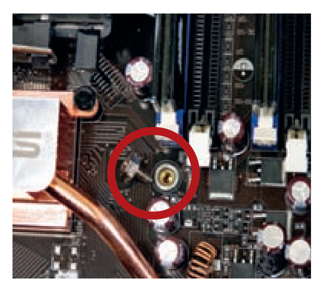
Gefährlicher sind andere Anschlussfehler: Falls Sie die internen Stecker eines Front-USB-Anschlusses falsch herum auf die entsprechenden Mainboard-Pins setzen, kann der folgende Kurzschluss USB-Geräte oder gar die Platine zerstören. Andere Anschlüsse auf dem Mainboard wie jene für die Gehäuseschalter und -LEDs sind weniger kritisch, werden dafür aber umso häufiger falsch gesetzt. Nicht nur hier hilft der Blick ins Handbuch.

Falsche Schrauben

Festplatten verlangen normalerweise nach Schrauben mit Grobgewinde, optische Laufwerke brauchen die feinere Variante. Wenn Sie ein Laufwerk mit den falschen Schrauben befestigen, sitzt es zwar meist fest – doch das Gewinde wird es Ihnen verübeln: Mit etwas Pech lassen sie sich anschließend nicht mehr herausdrehen. Und nicht nur die Mechanik kann bei falscher Schraubenwahl Schaden nehmen: Manch ein PC lief schon instabil, weil der Erbauer die Festplatte mit zu langen Schrauben befestigt hatte. Deren Metall dringt in die Elektronik des Laufwerks ein und sorgt dort für Kurzschlüsse, theoretisch kann dies zu einem Ausfall führen. Verwenden Sie also stets die vorgesehenen Schrauben – wenn sie sich nicht leicht von Hand eindrehen lassen, sind es wahrscheinlich die falschen.

Schrauben locker

Es klingt banal und ist doch so wichtig: Sie müssen nicht nur die richtigen Schrauben wählen, sondern diese auch festziehen. Vor allem Mainboard-Schrauben verhalten sich oft störrisch und sitzen nicht sicher im Gewinde; wird der PC dann aufgestellt, fallen sie heraus und landen auf dem Board. Jedes kleine Schräubchen kann auf der Platine Kontakte kurzschließen und so teure Schäden verursachen. Noch größer ist der Ärger bei herumfliegenden Komponenten – eine moderne Grafikkarte muss mit mindestens einer Schraube festgezurrt sein, der Steckplatz allein kann sie nicht fixieren.



Überdehnte Kabel

Zu viel Kabelspannung ist gefährlich: Manche Stecker, vor allem SATA-Verbinder, sitzen recht locker in ihren Buchsen und können durch Spannung herausgezogen werden. Die Molex-Stecker (Vier-Pin-Stecker) für PATA-Laufwerke (IDE) sind meist fester, doch die vier einzelnen Adern des Kabels rutschen leicht aus dem Stecker heraus. Platzieren Sie also alle Komponenten Ihres Rechners so, dass die Kabellängen ausreichen; schließen Sie ein Laufwerk erst probeweise an, bevor Sie es festschrauben, und variieren Sie gegebenenfalls seine Position im Gehäuse.





LEISTUNGSFAKTOR | Der Arbeitsspeicher ist eine feste Säule für eine optimale Gesamtleistung. Allerdings nutzen verschiedene Betriebsystemvarianten unterschiedliche Mengen an Hauptspeicher.

WAS IST?

- **32 Bit** - Gängige Kurzform für die herkömmliche Windows-Umgebung seit Windows NT. 32-Bit-Adressbereiche können 2^{32} Bit, umgerechnet also vier Gigabyte Speicher adressieren.
- **x86** - Befehlssatz des ersten Intel-8086-Prozessors, auf dem alle nachfolgenden, dazu kompatiblen Prozessoren aufbauen. Es folgten 286, 386, 486, etc., daher x86.
- **Register** - Schneller Zwischenspeicher in der CPU. Dem Prozessor dienen die Register als eine Art Notizzettel.
- **Chipsatz** - Zentraler Bestandteil jeder Hauptplatine. Entschied früher über die Speicherart, -menge und die verwendbaren Prozessoren. Besteht meist aus einer North- und einer Southbridge. Ausnahme: Kombi-Lösungen

Mythos Arbeitsspeicher

Von: Manuel Schulz

Arbeitsspeicher ist aktuell extrem günstig. Doch kann Ihr Windows mit 4 Gigabyte oder mehr überhaupt umgehen?

Nachdem sich die anfängliche Skepsis gelegt hat, setzen mittlerweile auch immer mehr Spieler auf ein Betriebssystem von Microsoft in der 64-Bit-Variante. Dabei geben sie oft Windows Vista x64 den Vorzug vor dem 64-Bit-Pendant von Windows XP. Der eigentliche Hauptgrund für die Nutzung der x64-Variante dürfte aber die Möglichkeit sein, mehr als die bei 32-Bit-Versionen zur Verfügung stehenden 3 bis 3,5 Gigabyte Arbeitsspeicher zu nutzen. Doch warum ziehen x86-Systeme überhaupt diese Grenze? Wir beleuchten auf den folgenden Seiten die Hintergründe, geben Ihnen praktische Anwendungstipps und überprüfen, ob aktuelle Spiele mehr als 2 Gigabyte RAM nutzen können.

GRUNDLAGEN

Bereits im Jahr 1985 führte Intel den 80386-Prozessor ein. Dieser ist quasi der Urvater aller auch heute noch erhältlichen x86-Prozessoren und ist mit 32-Bit-Adressregister ausgestattet. Grob vereinfacht handelt es sich bei diesen Registern um Adressen, welche direkt auf den Arbeitsspeicher abgebildet werden. Somit kann ein 32-Bit-Prozessor eigentlich 2^{32} Byte, also vier Gigabyte Speicher adressieren. Leider ist dieser Wert in der Praxis hinfällig, da diverse Geräte, etwa die Grafikkarte, einen exklusiven Zugriff auf den zur Verfügung stehenden Speicher benötigen. Dieser Zugriff wird als Memory Mapped I/O (speicherabgebildete Ein-/Ausgabe bezeichnet und ermöglicht wegen der direkten Anbindung eine schnellere Abarbeitung der Speicherzugriffs-Routinen. Ebendieser exklusiv reservierte Speicherbereich ist für weitere Zugriffe gesperrt und wird aus diesem Grund unter Windows gar nicht erst angezeigt.

Mit Einführung der 64-Bit-Prozessoren wurden natürlich wesentlich mehr Adressen nutzbar gemacht (2^{64} Byte), von denen aber ein Großteil beim Einsatz eines 32-Bit-Systems brachliegt. Die Erklärung hierfür ist simpel: Aus Gründen der Abwärtskompatibilität schaltet das (x86-/32-Bit-) Betriebssystem den Prozessor in einen sogenannten Legacy-Modus, was vereinfacht gesagt nichts anderes bedeutet, als dass aus dem 64-Bit-Prozessor wieder ein 32-Bit-Pendant wird. Dieses Problem

lässt sich nur durch Verwendung eines 64-Bit-OS umgehen.

Doch selbst wenn Sie bei sämtlichen relevanten Komponenten – also Betriebssystem, Chipsatz und Prozessor – auf entsprechende 64-Bit-Hardware setzen, besteht immer noch die Chance, dass sich die übrigen PC-Komponenten als unerwartete Spaßbremsen erweisen. So können ältere PCI-Karten aufgrund ihrer nur 32 Bit breiten Register zum Teil keine Zugriffe auf Speicherbereiche jenseits der 4-Gigabyte-Grenze ausführen. Entsprechende Fehlermeldungen sind bei Verwendung solcher alten Karten unumgänglich. Aktuelle PCI- und PCI-E-Karten bereiten in der Regel jedoch keine Probleme mehr.

RAM IN DER PRAXIS

Die Einführung der 64-Bit-Betriebssysteme schaffte also zumindest die theoretische Grundlage für die längst fällige Aufhebung des Arbeitsspeicher-Limits. Leider gibt es noch immer sehr wenige Software-Titel beziehungsweise Spiele, die entsprechend programmiert sind, also nativen Gebrauch von den Möglichkeiten des erweiterten Adressraumes machen. Zu den bekanntesten Vertretern gehören die Mozilla-Produkte Firefox und Thunderbird, diverse Virenscanner oder das kostenlose Virtual Dub. Interessant ist hierbei, dass vor allem nichtkommerzielle Produkte direkt im Hinblick auf 64-Bit-Fähigkeit entwickelt werden, während kostenpflichtige Programme zumeist nur in 32-Bit-Versionen vorliegen. Anscheinend scheuen die Anbieter nach wie vor den Schritt in Richtung Zukunft und versuchen unter dem Deckmantel der Abwärtskompatibilität noch die letzten finanziellen Möglichkeiten auszuloten.

Besonders im Spiele-Segment sind echte 64-Bit-Titel nach wie vor Mangelware. Wenn überhaupt, wird (wie z. B. bei der deutschen **Far Cry**-Version) zumeist nur ein Patch veröffentlicht, welcher dem Spiel die Möglichkeiten des erweiterten Adressraumes anbietet. Im Regelfall bedeutet aber ein entsprechend optimiertes Spiel – adäquate Hardware vorausgesetzt – eine deutliche Anhebung des Spielspaßes. So sind häufig mehr Details, optische Verbesserungen und eine gravierende Verringerung der Ladezeiten zu verzeichnen. Wie anfangs bereits erwähnt, haben viele Spieler diese Vorteile durchaus erkannt und ihren Rechenknecht entsprechend aufgerüstet. Nun ist es an den Entwicklern, Flagge zu zeigen und entsprechend programmierte Titel auf den Markt zu bringen.

DIE AUSLAGERUNGSDATEI

Wenn der sekundäre Speicher, also das RAM (Random-Access-Memory), nicht mehr ausreicht, beginnt Windows automatisch, nicht unmittelbar benötigte Daten in den sogenannten virtuellen Arbeitsspeicher auszulagern. Dieser ist in Form einer Datei namens Pagefile.sys im Stammverzeichnis der Festplatte (in der Regel unter C:\) zu finden. Seit mittlerweile zwei Jahrzehnten finden sich im Internet und in diversen Fachzeitschriften immer wieder Diskussionen und Empfehlungen zur Größe dieser Datei. Meist ist zu lesen, dass deren Größe das 1,5-Fache des verbauten Hauptspeichers betragen solle. Tatsächlich ist es allerdings so, dass das Festlegen der Dateigröße im Regelfall einzig und allein einer Fragmentierung der Datei entgegenwirkt. Eine solche Verteilung der Datei auf verschiedene Speicherblöcke ist allerdings in der Praxis kaum noch relevant. Bei den Rechengeschwindigkeiten heutiger PCs ist eine Verzögerung – die sich zu Windows-98-Zeiten durchaus noch bemerkbar machen konnte – kaum messbar. Wir empfehlen Ihnen daher die Auslagerungsdatei besser unangetastet zu lassen. Windows legt im Allgemeinen die für Ihr System besten Einstellungen automatisch fest.

Selbst wenn der Platz auf Ihrer primären Partition, in der sich die Pagefile.sys befindet, knapp wird, sollten Sie das logische Laufwerk eher erweitern als die Datei auf eine zweite Partition derselben Platte auszulagern. Dadurch vergrößern Sie unnötig den Weg, den die Schreib-/Leseköpfe der Festplatte zurückzulegen haben. Etwas anders liegt der Fall allerdings, wenn Sie ein zweites Laufwerk verwenden. Achten Sie in diesem Fall beim Verschieben der Auslagerungsdatei darauf, dass sich selbige am Anfang der ersten Partition befindet, um von den kürzeren Laufwegen der Plattenköpfe zu profitieren.

ZWEIKANAL-MODUS

Damit Ihr Speicher im schnelleren Dual-Channel-Modus (Zweikanal-Modus) läuft, sind mehrere Voraussetzungen notwendig: Zunächst muss Ihre Hauptplatine diese Form des Speicherzugriffs unterstützen.

ARBEITSSPEICHER IM DETAIL (32 BIT)

Ein 64-Bit-Betriebssystem bietet die Möglichkeit, mehr als 3 bis 3,5 Gigabyte Arbeitsspeicher zu nutzen. Das 32-Bit-Pendant zieht hier eine Grenze.

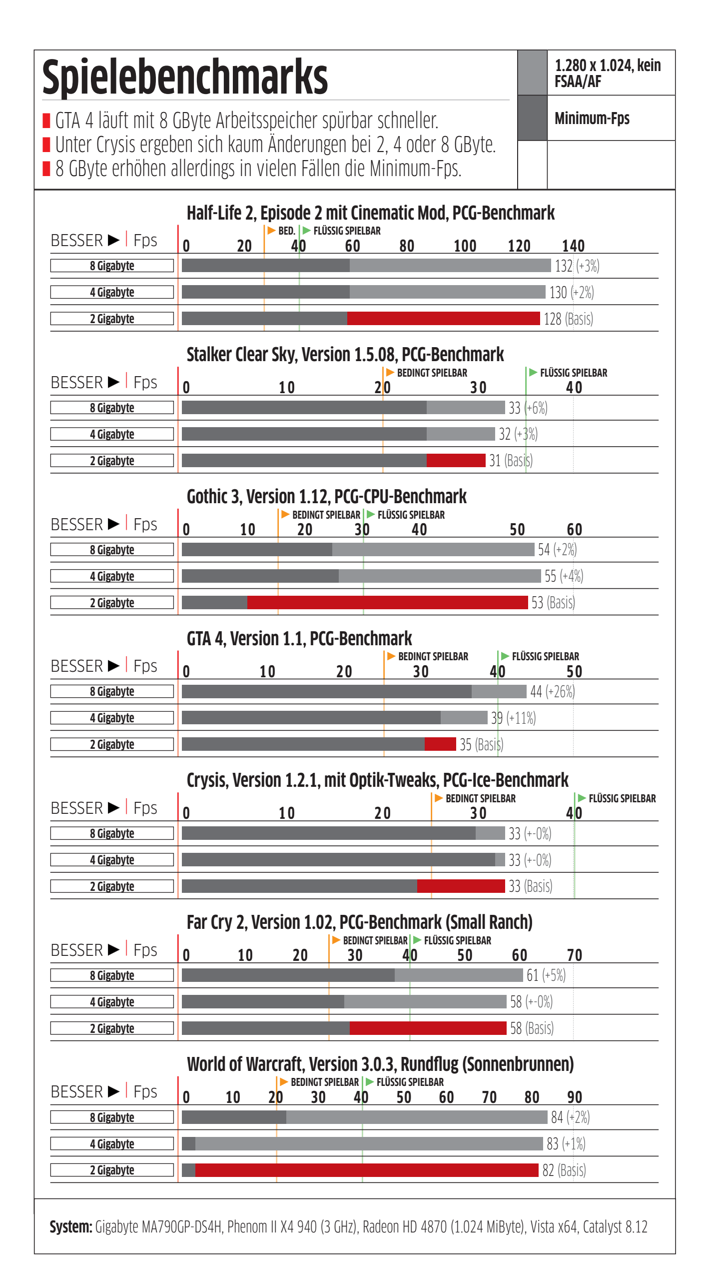
4 GiB
3 GiB
2 GiB
1 GiB

Reservierter Speicherbereich für PCI, DMI etc.

Nutzbarer Bereich verschiebt sich je nach verwendeter Hardware

Vom 32-Bit-Betriebssystem nutzbarer Arbeitsspeicher

1 MiB
BIOS, alte MS-DOS-Bereiche



AUFRÜSTEN LEICHT GEMACHT

Neben zwei hochwertigen 2.048-MB-Modulen enthält das von den Kollegen der PC Games Hardware und Mushkin entwickelte PCGH-RAM-Kit für 55 Euro unter anderem auch ein Praxisvideo mit Konfigurationstipps.



Lade- und Rechenzeiten

Siehe Benchmark

- 7Zip profitiert deutlich von 8 GByte Speicher.
- GTA 4 lädt mit mehr Speicher deutlich schneller.
- Paint.Net ist vom RAM relativ unabhängig.

7 Zip, Version 4.64 (32 Mb Komprimierungs-Benchmark) (BESSER ► KiB/s)

Speicher	KiB/s
8 Gigabyte	7.584
4 Gigabyte	7.358
2 Gigabyte	7.397

GTA4, Version 1.1, Ladezeiten, 1. Durchlauf (BESSER ◄ Min.)

Speicher	Min.
8 Gigabyte	1,14
2 Gigabyte	1,36
4 Gigabyte	1,47

GTA4, Version 1.1, Ladezeiten, 2. Durchlauf (BESSER ◄ Sek.)

Speicher	Sek.
8 Gigabyte	7,64
4 Gigabyte	8,46
2 Gigabyte	9,62

Paint.Net, Version 3.36, Anwendungsbenchmark (BESSER ◄ ms.)

Speicher	ms.
8 Gigabyte	26.515
4 Gigabyte	26.603
2 Gigabyte	26.679

System: Gigabyte MA790GP-DS4H, Phenom II X4 940 (3 GHz), HD 4870 (1.024 MB), Vista x64, Cat. 8.12

Nähere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch des Mainboards beziehungsweise auf den entsprechenden Internetseiten der Hersteller. Heutzutage gibt es aber keine Modelle mehr, die auf die Unterstützung des Zweikanal-Modus verzichten.

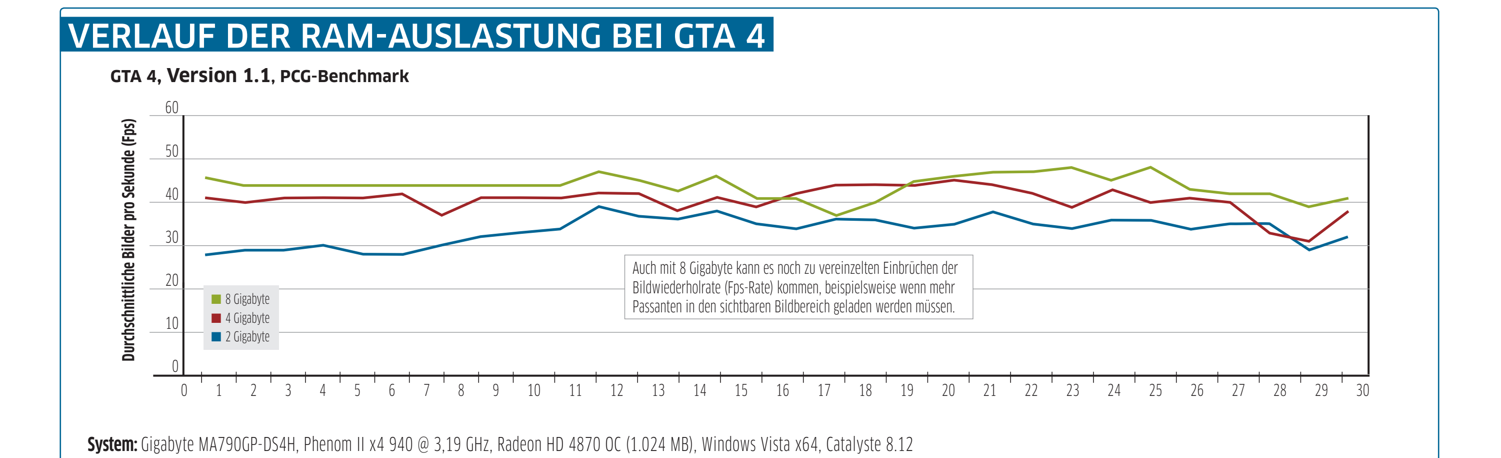
Weiterhin ist es wichtig, dass Sie grundsätzlich identische Speicherriegelpaare, sogenannte Kits, benutzen. Diese sollten nicht nur über die gleiche Kapazität und Taktfrequenz verfügen, sondern nach Möglichkeit auch aus derselben Serie eines Herstellers stammen. Greifen Sie daher im Zweifelsfall immer zu entsprechenden Modulpärchen namhafter Speicherproduzenten. Diese sind aufeinander abgestimmt und auch auf ihre Zweikanaltauglichkeit hin getestet. Besitzen Sie bereits ein entsprechendes Riegelpaar, lohnt es sich oftmals, dieses zu verkaufen und ein oder zwei Kits mit höherer Kapazität zu erstehen. So vermeiden Sie eventuell auftretende Inkompatibilitäten zwischen Produkten verschiedener Hersteller beziehungsweise unterschiedlicher Serien. Als gute Informationsquelle kann auch hier das Handbuch Ihrer Hauptplatine dienen. Die Mainboard-Hersteller testen ihre Produkte grundsätzlich mit verschiedenen Speicherkits und drucken entsprechende Empfehlungen ab. So sind Sie als Kunde beim Kauf eines der genannten Riegelpärchen garantiert auf der sicheren Seite.

SPIELEBENCHMARKS

Unsere Benchmark-Tabelle auf der vorherigen Seite macht es deutlich: Viele aktuelle Spiele profitieren von einem Ausbau des Arbeitsspeichers. Einzig die beiden bereits angegrauten Titel **Crysis** und **Gothic 3** tanzen etwas aus der Reihe. Letzteres läuft zwar mit vier Gigabyte um vier Prozent schneller als mit zwei Gigabyte, bleibt aber bei voller Testbestückung von acht Gigabyte hinter unseren Erwartungen zurück. Etwas besser sieht es mit unserem alten Parade-Benchmark **Crysis** aus: Zwar sind die Werte für die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde (Durchschnitts-Fps) unabhängig von der verbauten Speichergröße identisch, die ebenfalls wichtigen Minimum-Fps skalieren jedoch auffallend mit dem Ausbau des Arbeitsspeichers. Die identischen Werte der mittleren Bildrate sind auf die limitierenden Komponenten Prozessor beziehungsweise Grafikkarte zurückzuführen. Einen deutlichen Anstieg der Durchschnitts-Fps stellten wir hingegen im Savannen-Shooter **Far Cry 2** fest, zumindest beim Wechsel auf acht Gigabyte. Hier winken fünf Prozent mehr Leistung, während die Bildrate mit weniger RAM-Bestückung unverändert blieb.

Besonders erwähnenswert im Hinblick auf die minimalen Bilder pro Sekunde ist auch der Online-Rollenspiel-Primus **World of Warcraft**. Während sich die Erhöhung der durchschnittlichen Fps noch innerhalb der Messtoleranzen bewegt, treibt der Ausbau auf acht Gigabyte die minimale Bildwiederholrate deutlich nach oben. Während unser Test-PC in den ersten beiden Ausbaustufen (also zwei und vier Gigabyte) noch relativ häufig auf die langsamere Festplatte zurückgreifen muss, kann mit acht Gigabyte eine große Menge an Texturen für Charaktere und Spielwelt in den schnellen Sekundärspeicher geladen werden. Die Platten-Zugriffsrate wird somit deutlich gesenkt, höhere Min-Fps und weniger speicherbedingte Ruckler in (Lags) sind die spürbare Folge.

VERLAUF DER RAM-AUSLASTUNG BEI GTA 4



System: Gigabyte MA790GP-DS4H, Phenom II x4 940 @ 3,19 GHz, Radeon HD 4870 OC (1.024 MB), Windows Vista x64, Catalyste 8.12

SONDERFALL GTA 4

Der brandneue Kracher von Rockstar Games setzt Maßstäbe, vor allem im Hinblick auf seinen Hardware-Hunger. In unserem FPS-Verlaufsdiagramm (siehe Seite 134) können Sie gut erkennen, dass selbst mit vier oder acht Gigabyte noch vereinzelte Einbrüche zu verzeichnen sind. Diese werden allerdings eher durch den leider nicht immer gleich bleibenden Ablauf des Benchmarks verursacht. So kann es mitunter vorkommen, dass sich beispielsweise mehr Personen im Bild tummeln und deren Daten in den Speicher nachgeladen werden müssen. Gut erkennbar ist aber der Gesamttrend, welcher eine eindeutige Sprache spricht: Elf Prozent mehr Leistung winken beim Wechsel von zwei auf vier Gigabyte. Noch deutlicher fällt der Vorsprung mit satten 26 Prozent aus, wenn Sie Ihrem Rechner acht Gigabyte spendieren.

Doch nicht nur die Frameraten, sondern auch die Ladezeiten profitieren stark von zusätzlichem Arbeitsspeicher. Wir haben unsere Messungen (siehe Seite 134 links) zur besseren Übersicht in zwei Durchläufe unterteilt: Der erste gibt die Zeit an, welche unser Benchmark nach frischem Spielstand zum Laden braucht. Auffällig ist hierbei, dass die Daten bei der Zwei-Gigabyte-Variante deutlich schneller in den Speicher transferiert werden als bei der Verwendung von vier Gigabyte. Wir vermuten, dass **GTA 4** auf die unterdimensionierte Speichermenge reagiert und entsprechend weniger Texturen auf die Riegel lädt. Nachvollziehbarer sind hingegen die Zeiten im zweiten Durchlauf. Bei diesem starteten wir den Benchmark noch einmal, ohne das Spiel zuvor zu beenden. Somit befanden sich zuvor geladene Daten noch im Hauptspeicher, was Zugriffe auf die langsame Festplatte minimierte. Anhand dieses Tests zeigt sich, wie mehr Arbeitsspeicher den Ladezeiten zugute kommt und somit den Spielspaß ganz klar erhöht.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Rockstars **GTA 4** als potenzieller Vertreter einer neuen Generation von PC-Spielen bestätigt wieder einmal das eiserne IT-Gesetz: Je mehr Speicher, desto besser. Wir gehen davon aus, dass auch andere Entwickler diesem Beispiel in absehbarer Zeit folgen und künftige Titel einen erhöhten Bedarf an schnellem Sekundärspeicher haben werden. Bereits heute gehören vier Gigabyte zur Grundausstattung, zumindest wenn Sie auf Windows Vista setzen. Besonders in der 64-Bit-Variante geht das Spielen und Arbeiten deutlich flotter von der Hand und lässt unsere Minimalausstattung mit zwei Gigabyte fast schon antiquiert erscheinen. Bei den aktuellen Preisen von unter 50 Euro für ein vier-Gigabyte-Kit lohnt es sich auf jeden Fall zuzuschlagen. Nicht umsonst finden sich in unseren Top Ten der meistgesuchten RAM-Kits fast ausschließlich Vier-Gigabyte-Zusammenstellungen.

Um Ihnen die Auswahl etwas zu erleichtern, stellen wir Ihnen im Extrakasten unten drei aktuelle Top-Produkte vor. Wenn Sie planen, in nächster Zeit im Hinblick auf die Arbeitsspeichernutzung anspruchsvolle Titel wie beispielsweise **GTA 4** zu spielen, sollten Sie sogar den Einbau von acht Gigabyte in Betracht ziehen. Selbst wenn der Unterschied zu vier Gigabyte auf dem Papier nicht ganz so gravierend aussieht wie der von zwei zu vier Gigabyte, sind Sie damit langfristig auf jeden Fall auf der sicheren Seite. ❑

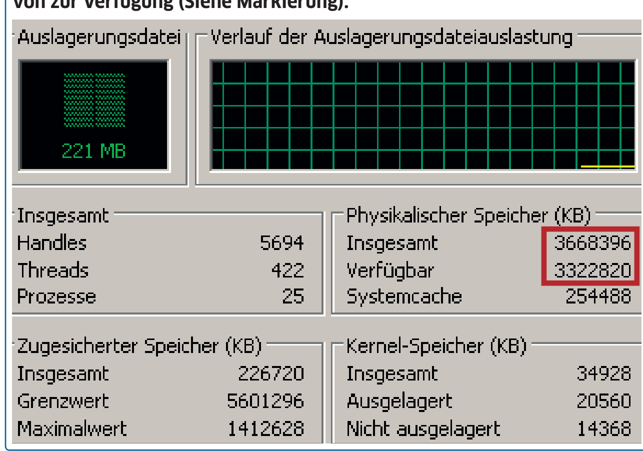
HUNGERT NACH MEHR SPEICHER: GTA 4

Unser GTA-4-Benchmark offenbart die immensen Anforderungen an den Arbeitsspeicher. Je mehr RAM, desto flüssiger streifen Sie durch Liberty City.



BEGRENZUNG UNTER XP (32 BIT)

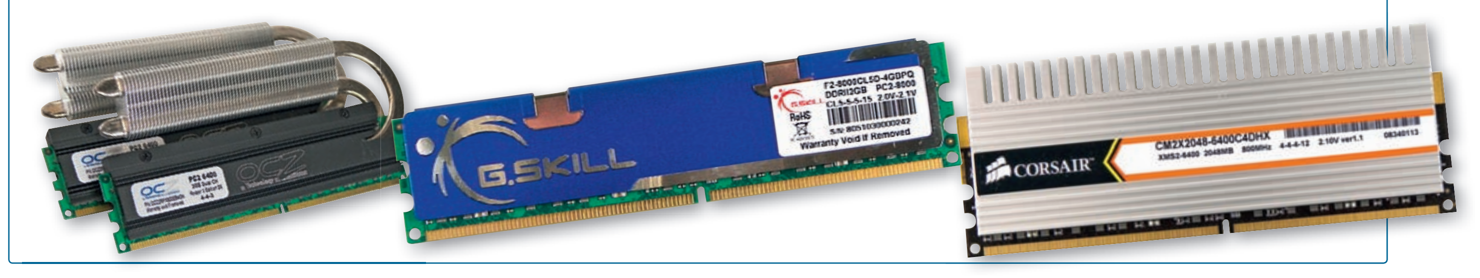
In diesem Test-PC stecken physikalisch 8 Gigabyte Arbeitsspeicher. Dem hier verwendeten 32-Bit-Windows stehen allerdings nur 3,6 Gigabyte davon zur Verfügung (Siehe Markierung).



RAM-EMPFEHLUNGEN

Den für Ihr System passenden Arbeitsspeicher zu finden, ist nicht immer leicht. Mit diesen preislich attraktiven Top-Modulen liegen Sie aber garantiert richtig:

Der Hersteller OCZ bietet mit dem Reaper X OCZ2RPX800EB4GK (links) für rund 60 Euro ein zwar nicht unbedingt preisgünstiges, aber sehr übertaktungsfreudiges Produkt mit durchdachtem Kühlkonzept an. Dank des Kampfpreises von 40 Euro ist das F2-8000CL5D-4GBPQ-Kit (Mitte) von G.Skill unser absoluter Spartipp. Dass auch die Leistungswerte stimmen, belegt die gute Testnote von 1,65. Das Corsair-Speicherpärchen TWIN2X4096-6400C4DHX (rechts) ist für rund 60 Euro zu haben, verfügt aber nicht zuletzt aufgrund seines aufwendigen Kühlkonzeptes über sehr gutes Übertaktungspotenzial.





SPEEDLINK®
MEDUSA NX
5.1 GAMING HEADSET
SPEEDLINK®
Vom Erfinder der 5.1 Headsets kommt jetzt die nächste Generation des vielfachen Testsiegers!
Lass dich mitreißen und erlebe die Faszination echten Surround Sounds.
6 einzelne Lautsprecher und 2 Vibrationseinheiten bringen dich auf ein nie dagewesenes Soundlevel!
Höre den Gegner, bevor du ihn siehst.
Das Medusa NX ist besonders komfortabel und leicht.
Das flexible Noise-Cancelling-Mikrofon sorgt für brillante Sprachübertragung.
Perfekt für Gaming-und Movie-Sessions.
5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
MEDUSA NX
5.1 GAMING HEADSET
03/2009
Hardware
Speed-Link Medusa NX
Top-Produkt
www.speedlink.com

Von: Daniel Möllendorf

„Wer billig kauft, kauft doppelt", behauptet der Volksmund. Ob das stimmt, prüfen wir in unserem Vergleichstest mit acht Headsets.



STIMMUNGSVOLL | Raumklang per Headset sorgt beim Spielen für eine eindringliche Atmosphäre.

Headsets für Spieler

Spielen, Skypen oder Musikhören machen mit einem guten Headset noch mehr Spaß. Neben dem Klang ist uns der Tragekomfort besonders wichtig, schließlich darf das Headset auch im Spieledauereinsatz keine Kopf- oder Ohrenschmerzen verursachen oder unbequem auf sich aufmerksam machen. Da jeder Spieler unterschiedliche Ansprüche und natürlich eine individuelle Kopfform hat, haben drei Redakteure der PC Games Hardware alle Headsets Probe getragen.

SPEED-LINK MEDUSA NX

Für alle, denen das MMX 300 zu viel kostet, ist das Medusa NX der heimliche Held unseres Vergleichstests: Das neue Speed-Link-Headset soll ab März verfügbar sein (wir erhielten vom Hersteller ein erstes finales Muster) und 70 Euro kosten. Damit ist es kein Schnäppchen, aber sein Geld wert. Genau wie beim Vorgänger, dem Medusa 5.1 Pro Gamer, konnten wir gut orten, aus welcher Richtung Geräusche kamen. Dafür sorgen separate Lautsprecher für Bass, Front, Rear und Center. Die Klangqualität wurde weiter verbessert; so spielt das Medusa NX Basspassagen ein wenig detaillierter als der Vorgänger und selbst höchste Geigen- oder Fanfarenklängen aus dem Forrest Gump-Soundtrack zeigen feine Abstufungen.

Auch der Spieleindruck mit der Crysis-Map „Harbor" ist sehr gut: Die Explosionen rechts und links von uns erzeugen ein massives „Nichts wie raus hier!"-Gefühl und unsere Schrotflinte schmettert, als gäbe es kein Morgen. Damit kommt das Medusa NX am nächsten an das MMX 300 heran und klingt insgesamt etwas glaubwürdiger als das Medusa 5.1 Pro Gamer. Die Ohrmuscheln sind praktisch gleich geformt, aber nicht so dick gepolstert wie beim Vorgänger. Trotzdem sitzt das Headset gemütlich – auch nach Stunden. Die Kabelfernbedienung und den langen, optimal positionierbaren Mikrofonarm übernahm Speed-Link vom alten Medusa-Modell. Neben Adaptern von Klinke auf Cinch gehört eine Tasche mit zum Lieferumfang. Diese ist jedoch nicht so stabil oder so gut gepolstert wie beim MMX 300.

SENNHEISER PC 350

Wenn Sie bisher jedes Headset unbequem fanden, sollten Sie einmal das PC 350 ausprobieren: In den riesigen, ovalen Hörmuscheln finden auch große oder leicht abstehende Ohren genug Platz. Zudem umschließt die weiche Polsterung die Ohren optimal und schirmt Außengeräusche ab. Die Sprachqualität ist klar und deutlich. Überraschung beim Klangtest: Im Tieftonbereich lässt das PC 350 feine Details erkennen – aber nur, wenn man sich auf den Bass konzentriert, denn der ist enorm leise gestimmt. Das merkt man auch beim Spielen: Im Crysis-Testmatch zischen herannahende Jets glaubwürdig durch die Luft, Explosionen wirken aber dünn und die Schrotflinte weniger wuchtig als bei der Konkurrenz – das MMX 300 oder das Medusa NX bieten hier mehr „Krawumm". Dafür trifft das Sennheiser-Headset auch die höchsten Töne und wirkt nie verzerrt oder blechern.

RAZER CARCHARIAS

Wer einen vergleichsweise breiten Schädel hat, wird das neue Razer-Headset mögen: Die mit weichem Velours gepolsterten Hörmuscheln schmiegen sich wohlig an, ohne jemals zu drücken. Auch leicht abstehende Ohren sind hier gut untergebracht. Das fordert jedoch seinen Tribut: Das Carcharias ist sehr locker gespannt und kann daher auf einem schmalen Kopf leicht verrutschen. Das Klangbild fällt insgesamt gut aus, könnte nur etwas weiter nach oben oder unten reichen. So klingen die Geigen der Forrest Gump-Melodie sauber, das Carcharias lässt unsere Teststücke aber nicht ihr ganzes Spektrum ausspielen. Im Tieftonbereich sind viele Details erkennbar, andere Headsets donnern jedoch kräftiger. Schade: Die Kabelfernbedienung ist sehr weit unten positioniert.

CREATIVE HS-950

Obwohl das HS-950 von Soundkarten-Spezialist Creative stammt, bietet das USB-Headset mit integriertem Soundchip kein EAX für realistische Klänge in Spielen. Zudem umschließt es die Ohren nicht, sondern liegt lediglich auf. Die Muscheln sind weich gepolstert, doch der Bügel ist so straff gespannt, dass uns nach mehreren Stunden die Ohren leicht schmerzten. Den Bügel weiter aufzuziehen, brachte keinen Vorteil. Im Tieftonbereich spielt das HS-950 sauber und dynamisch, ohne dass sich der Bass aufdrängt. Dafür kracht es bei Spielen auch nicht so mächtig wie Creatives Fatal1ty-Modell für 15 Euro weniger.

KOSS SB45

Für faire 35 Euro bietet das SB45 gute Ergebnisse im Klangtest. So malt es die Bassspur erfreulich detailliert unter den Coldplay-Testsong. Zwar ist der Bass nicht so mächtig wie beim Medusa NX,

TRAGEKOMFORT: PERSÖNLICHE MEINUNG VON DREI CHARAKTERKÖPFEN

	Beyerdynamic MMX 300	Creative HS-950	Edimensional Audio FX Pro 5.1	Koss SB45
 **Henner Schröder** ▮Relativ runder Kopf ▮Nicht abstehende Ohren ▮Ohrmuschel soll umschließen	Mein Favorit: superflauschig, weich, gemütlich und nicht zu stramm, aber ein bisschen schwer. Echt gut!	Schön leicht, aber viel zu eng! Die Hörmuscheln liegen zudem auf den Ohren auf – das geht gar nicht.	Nicht außergewöhnlich gemütlich, aber in Ordnung. Die Hörmuscheln sind gerade noch groß genug.	Hier sitzen die Muscheln nicht gleichmäßig auf, was auf Dauer stört. Immerhin ist das SB45 schön leicht.
	Razer Carcharias	**Sennheiser PC 350**	**Sharkoon X-Tatic Analog**	**Speed-Link Medusa NX**
	Sehr bequem und angenehm zu tragen. Dieses Headset liegt nicht auf und man bekommt Außengeräusche gut mit.	Die Hörmuscheln des PC 350 sind erfreulich groß und bequem. Sie schließen anscheinend hermetisch ab.	Sitzt angenehm luftig und Außengeräusche dringen durch – mir passt das Sharkoon-Headset recht gut.	Ganz angenehm – meine Ohren werden gerade noch umschlossen. Allerdings drückt der Bügel doch etwas.

	Beyerdynamic MMX 300	Creative HS-950	Edimensional Audio FX Pro 5.1	Koss SB45
 **Oliver Pusse** ▮Mittelgroße Ohren ▮Will leichtes Headset ▮Fester Halt ist wichtig	Das MMX 300 umschließt, schirmt gut ab und liegt nirgendwo störend auf. Nur der Kopfbügel ist zu hart.	Arg unbequem: Es drückt auf die Ohren und der Bügel ist leider nicht gepolstert. Dafür hält es gut und ist schön leicht.	Liegt trotz riesiger Hörmuscheln auf den Ohren auf und ist daher unangenehm. Der Bügel ist relativ hart.	Das SB45 sitzt etwas schräg und umschließt nicht richtig. Meine Ohren passen aber optimal hinein.
	Razer Carcharias	**Sennheiser PC 350**	**Sharkoon X-Tatic Analog**	**Speed-Link Medusa NX**
	Mich stört, dass das Headset so locker sitzt und leicht verrutscht. Immerhin ist es angenehm weich gepolstert.	Sehr bequemes Headset: Es ist optimal geschlossen und schirmt ab. Das Gewicht stört nicht – für mich optimal.	Da das Headset so schwer ist, liegt der Kopfbügel unangenehm auf. Sharkoons Rush für 15 Euro gefällt mir besser.	Fühlt sich vertraut an: Es sitzt fest, umschließt und drückt nicht auf die Ohren. Allerdings ist es ziemlich hart gepolstert.

	Beyerdynamic MMX 300	Creative HS-950	Edimensional Audio FX Pro 5.1	Koss SB45
 **Daniel Möllendorf** ▮Schmaler Kopf ▮Leicht abstehende Ohren ▮Bevorzugt Velours	So gut kann ein Headset sitzen: Die weiche und dicke Polsterung macht das MMX 300 zur ersten Wahl.	Der Kopfbügel ist zu stramm gespannt; die aufliegenden Hörmuscheln sorgen für Ohrenschmerzen.	Bequemer Sitz und fester Halt – ich mag allerdings Velours-Polster grundsätzlich lieber als Kunstleder.	Ich finde das SB45 angenehm, da es nicht drückt und relativ leicht ist. Praktisch: die Drehfunktion der Hörmuscheln.
	Razer Carcharias	**Sennheiser PC 350**	**Sharkoon X-Tatic Analog**	**Speed-Link Medusa NX**
	In den gut gepolsterten Hörmuscheln fühlen sich sicher alle Ohren wohl. Der Bügel sollte nur straffer gespannt sein.	Riesige Hörmuscheln und eine weiche Polsterung zeichnen das nicht gerade billige Sennheiser-Headset aus.	Für mich untragbar: Meine Ohren liegen auf dem Plastik auf und schmerzen daher nach etwa einer Stunde.	Anders als die Kollegen habe ich keine Probleme mit dem Bügel und finde das gemütliche Medusa NX klasse.

trotzdem pfeffert er dem Spieler heftige Explosionen und krachendes Mündungsfeuer um die Ohren. Im Hochtontest ist das SB45 besser als das ähnlich teure HS-950 und trifft auch höchste Töne. Das Mikrofon zeichnet die Stimme leicht verfremdet, aber gut verständlich auf. Allerdings bleibt es nur widerwillig in der gewünschten Position. Vorsicht: Anders als üblich besitzt der Kopfhörer-Stecker rote und der Mikrofonanschluss schwarze Ringe. Außerdem fehlt eine Kabelfernbedienung.

EDIMENSIONAL AUDIO FX PRO 5.1

Die Hörmuscheln des FX Pro 5.1 sind zwar gut gepolstert, bei einem Tester liegen sie jedoch unangenehm auf. Rot blinkende LEDs an beiden Seiten zeigen die Lautstärke an und lassen den Träger ein wenig wie einen zylonischen Zenturion aussehen. Immerhin ist die räumliche Ortung gut. Gefährlich für die Ohren: Sobald Sie das USB-Headset mit Force-Feedback-Funktion anschließen, stellt es die Windows-Lautstärke selbstständig auf den höchsten Wert. An der Kabelfernbedienung können Sie den Lärmpegel regeln und die Force-Feedback-Stärke bestimmen. Der Wert „High" macht sich bei **Crysis** jedoch auf Dauer als sehr anstrengend bemerkbar. Leider klingen selbst Explosionen direkt neben dem Spieler, als wären sie weit weg. Grundsätzlich ist der Klang dumpf und schwammig.

SHARKOON X-TATIC ANALOG (REV. 3)

Da die Polsterung zu dünn ist, liegen bereits leicht abstehende Ohren auf dem Plastikbezug, der die Lautsprecher schützt – das fühlt sich schon nach kurzer Zeit sehr unangenehm an. Die Muscheln sind etwas zu groß und schließen nicht vollständig ab. Zudem ist das X-Tatic Analog relativ schwer. Im Klangtest fehlt es vor allem an Bass – man erahnt ihn nur, wenn man genau hinhört. Dadurch wirkt das gesamte Klangbild flach. Immerhin stimmen Sprachqualität und Surround-Eindruck – das rechtfertigt aber nicht den hohen Preis von 65 Euro. ❑

FAZIT: HEADSETS

Ein echtes Schnäppchen ist im Testfeld nicht dabei. Das SB45 von Koss liefert zwar guten Klang zum fairen Preis, sitzt aber leicht schief. Doch auch im Hochpreisbereich ist der Klang nicht immer optimal, wie das PC 350 von Sennheiser beweist. Unsere Kauftipps sind daher das MMX 300 und das deutlich günstigere Medusa NX.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Beyerdynamic MMX 300

Edel-Headset zum Luxuspreis: bester Tragekomfort und klasse Klang für 280 Euro.



LUXUS FÜR DIE OHREN | Der Mikroarm lässt sich gut ausrichten. Schade: Eine Lautstärkeregelung fehlt.

Das MMX 300 erinnert an Piloten-Headsets und würde sich neben dem Spieledauereinsatz auch bei langen Flügen bewähren, denn der Tragekomfort ist fantastisch: Die geräumigen Hörmuscheln eignen sich selbst für große Ohren und sind optimal gepolstert. Auch leicht abstehende Ohren ruhen auf dem aus Schaumstoff gefertigten Lautsprecherschutz auf weichem Grund. Zudem schirmt das Stereo-Headset Außengeräusche stark ab. Damit eignet es sich sehr gut für LAN-Partys mit Teamspeak, um nicht abgelenkt zu werden.

Eine Warnung: Wer ein Spieler-Headset aus dem Mittelpreissegment gewöhnt ist, wird sich wundern: Der Bass ist viel leiser gestimmt. Allerdings ist er nicht so zurückhaltend wie bei Sennheisers PC 350. Dafür spielt er seinen Part sehr detailliert und mit einer hörbaren Spielfreude. Zudem schmettert er dem Spieler bei **Crysis** heftige Explosionen um die Ohren – nur nicht ganz so druckvoll wie der 110-Euro-Kopfhörer Ultrasone HFI-580. Der Hochtonbereich ist hingegen optimal: Es gibt keinen Teil in unseren Teststücken, den das MMX 300 nicht meisterhaft, klar und detailliert Richtung Trommelfell schickt.

Fazit: Wer 280 Euro Budget hat, bekommt mit dem MMX 300 ein großartiges Headset. Bisher ist es nur bei shop.beyerdynamic.de verfügbar. Ähnlich guten Klang liefert das HFI-580 von Ultrasone ohne Mikrofon für rund 110 Euro. **(dm)**

Preis: € 280,- ▪ **Preis-Leistung:** Mangelhaft ▪ **Gesamtnote: 1,53**

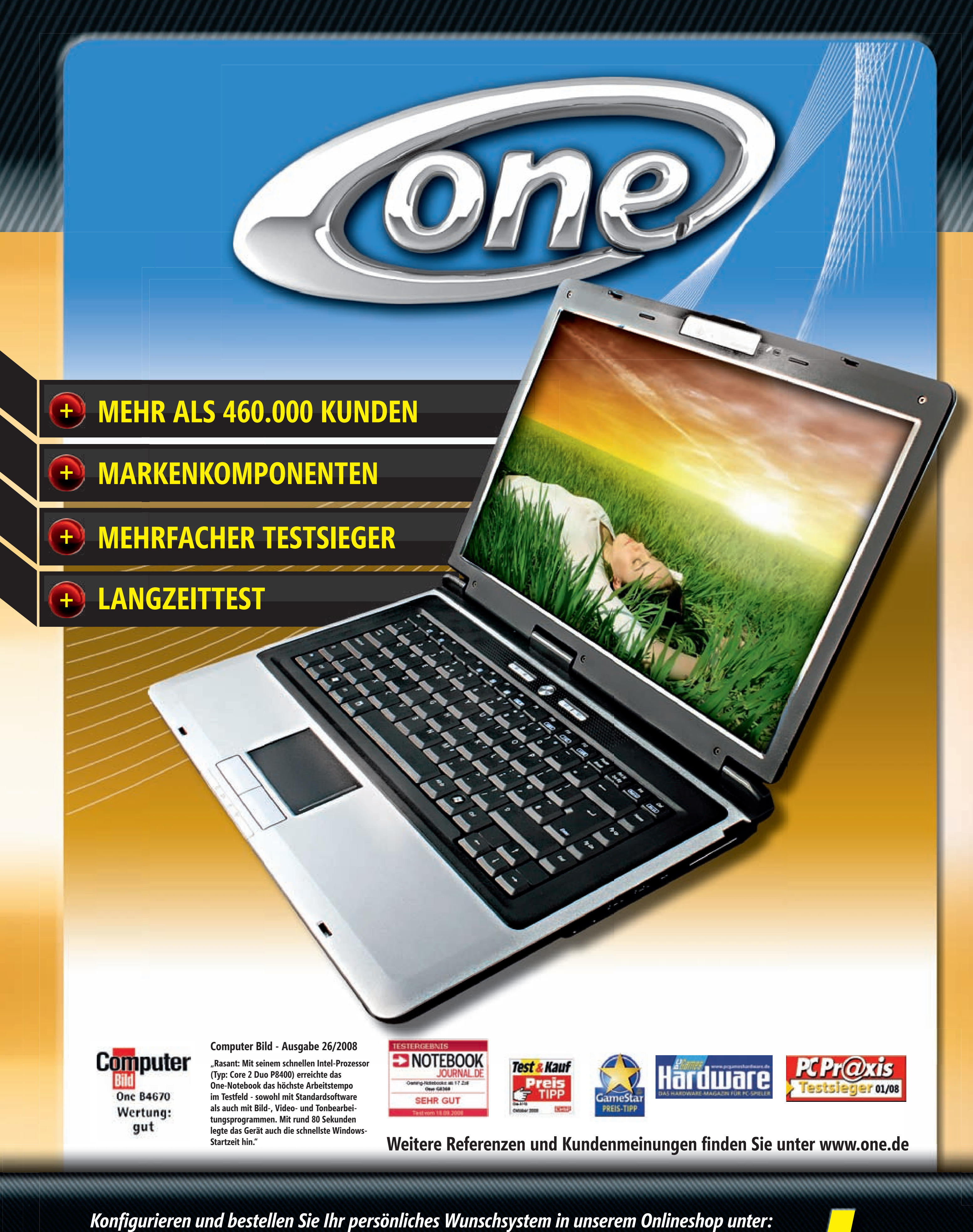
HEADSETS

PC Games TOP-PRODUKT 04/2009 1,53 | PC Games TOP-PRODUKT 04/2009 1,54

Produkt	MMX 300	Medusa NX	PC 350	Carcharias
Hersteller	Beyerdynamic	Speed-Link	Sennheiser	Razer
Webseite/Bezugsquelle	shop.beyerdynamic.de	www.speed-link.de	www.senncom.de	www.razerzone.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 280,-/mangelhaft	Ca. € 70,-/befriedigend	Ca. € 110,-/ausreichend	Ca. € 80,-/ausreichend
Art (2.1/5.1, USB/Klinke)	Stereo-Headset, Klinke	Surround-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke
AUSSTATTUNG	**2,29**	**1,53**	**2,00**	**1,88**
Kabellänge	249 Zentimeter	395 Zentimeter	290 Zentimeter	320 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	Tasche, Adapter auf 6,3 Millimeter	Tasche, Cinch-Adapter	-	-
Kabelfernbedienung	Nicht vorhanden	Lautstärke, Headset an oder aus	Lautstärke, Mikrofon-Schalter (Mute)	Lautstärke, Mikrofon-Schalter (Mute)
EIGENSCHAFTEN	**1,42**	**1,67**	**1,67**	**1,67**
Sound-Unterstützung	Stereo	5.1	Stereo	Stereo
Tragekomfort	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Hörmuschelbeschichtung	Sehr gut (weiches Velours)	Sehr gut (weiches Velours)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weiches Velours)
Gewicht	336 Gramm	332 Gramm	258 Gramm	222 Gramm
Verarbeitung	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
LEISTUNG	**1,32**	**1,50**	**1,68**	**1,86**
Hörtest Hochtonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
Surround-Eindruck	Keine Surround-Unterstützung	Gut bis Sehr gut	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	Wertung: **1,53** + Bester Tragekomfort + Sehr guter Klang − Extrem teuer	Wertung: **1,54** + Klangqualität + Hoher Tragekomfort + Surround-Eindruck	Wertung: **1,74** + Große Hörmuscheln + Hochtonbereich − Schwacher Bass	Wertung: **1,83** + Hoher Tragekomfort + Niedriges Gewicht − Sitzt relativ locker

HEADSETS

Produkt	HS-950	SB45	Audio FX Pro 5.1	X-Tatic Analog (Rev. 3)
Hersteller	Creative	Koss	Edimensional	Sharkoon
Webseite/Bezugsquelle	de.europe.creative.com	www.caseking.de	www.caseking.de	www.alternate.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 35,-/gut	Ca. € 70,-/ausreichend	Ca. € 65,-/ausreichend
Art (2.1/5.1, USB/Klinke)	Stereo-Headset, USB	Stereo-Headset, Klinke	Surround-Headset, USB	Surround-Headset, Klinke
AUSSTATTUNG	**2,12**	**2,94**	**1,88**	**1,41**
Kabellänge	246 Zentimeter	247 Zentimeter	220 Zentimeter	422 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Mikrofonarm bleibt nicht in Position	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	-	-	-	-
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Nicht vorhanden	Lautstärke, Mikrofon-Schalter, Force Feedback	Lautstärke, Mikrofon-Schalter
EIGENSCHAFTEN	**1,92**	**1,92**	**1,92**	**2,08**
Sound-Unterstützung	Stereo	Stereo	5.1	5.1
Tragekomfort	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend bis gut
Hörmuschelbeschichtung	Sehr gut (weiches Velours)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weiches Velours)
Gewicht	112 Gramm	266 Gramm	306 Gramm	362 Gramm
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
LEISTUNG	**1,86**	**1,68**	**2,23**	**2,41**
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend
Surround-Eindruck	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	Wertung: **1,93** + Sehr leicht + Relativ günstig − Hörmuscheln drücken stark	Wertung: **1,98** + Guter Klang + Günstig − Keine Lautstärkeregelung	Wertung: **2,10** + Surround-Eindruck − USB, daher kein EAX − Hohe Töne verzerren	Wertung: **2,14** + Surround-Eindruck − Kaum Bass − Tragekomfort


one
+ MEHR ALS 460.000 KUNDEN
+ MARKENKOMPONENTEN
+ MEHRFACHER TESTSIEGER
+ LANGZEITTEST
Computer Bild
One B4670
Wertung: gut
Computer Bild - Ausgabe 26/2008
„Rasant: Mit seinem schnellen Intel-Prozessor (Typ: Core 2 Duo P8400) erreichte das One-Notebook das höchste Arbeitstempo im Testfeld - sowohl mit Standardsoftware als auch mit Bild-, Video- und Tonbearbeitungsprogrammen. Mit rund 80 Sekunden legte das Gerät auch die schnellste Windows-Startzeit hin.“
TESTERGEBNIS
NOTEBOOKJOURNAL.DE
SEHR GUT
Test & Kauf
Preis TIPP
GameStar
PREIS-TIPP
Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Pr@xis
Testsieger 01/08
Weitere Referenzen und Kundenmeinungen finden Sie unter www.one.de
Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:
www.one.de

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





17" WUXGA Glare Type Display



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 2048MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1099.- € oder Finanzkauf 2) ab 20€/mtl.

Art-Nr. 7178

Inklusive Windows Vista® Business **1198.99**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium



15,4" WSXGA+ Non Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 4x USB 2.0, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 7232

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1418.99**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9600 mit 2x 2.66 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk







17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 7.1 HD Audio, HDMI, DVI, E-SATA, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1399.- € oder Finanzkauf 2) ab 26€/mtl.

Art-Nr. 7226

Inklusive Windows Vista® Business **1498.99**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk



17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 7.1 HD Audio, HDMI, DVI, E-SATA, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

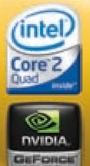
1699.- € oder Finanzkauf 2) ab 32€/mtl.

Art-Nr. 7127

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1818.99**

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk





17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, DVI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, Li-Ion Akku

1899.- € oder Finanzkauf 2) ab 36€/mtl.

Art-Nr. 7227

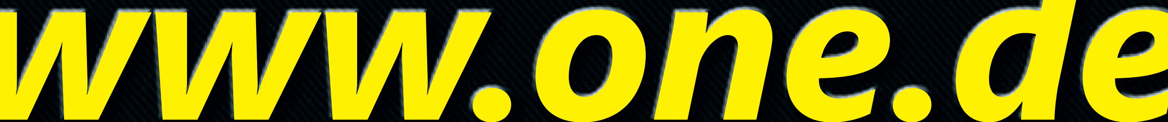
Inklusive Windows Vista® Ultimate **2018.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.









Intel® Core™2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2)] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 7217

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

AMD Athlon™ 64 6000+X2



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 6000+ X2 Prozessor
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2 R1
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: AMD® 740G/AMD® SB700 Chipsatz
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf [2)] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 7136

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99

Intel® Core™2 Quad Q8200



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

549.- € oder Finanzkauf [2)] ab 10€/mtl.

Art-Nr. 7239

Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99

Intel® Core™2 Quad Q8200



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Gigabyte GA-EP43-S3L, Intel® P43 Express Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Readon® HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16, 4xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

649.- € oder Finanzkauf [2)] ab 12€/mtl.

Art-Nr. 7293

Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.99

AMD Phenom™ II X4 920



- Prozessor: AMD Phenom™ II X4 920 (4x 2.8 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Gigabyte GA-MA74GM-S2, AMD 740G Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

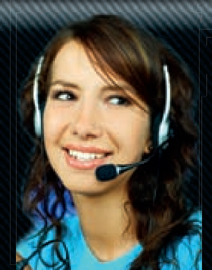
679.- € oder Finanzkauf [2)] ab 12€/mtl.

Art-Nr. 7294

Inklusive Windows Vista® Home Premium 758.99



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

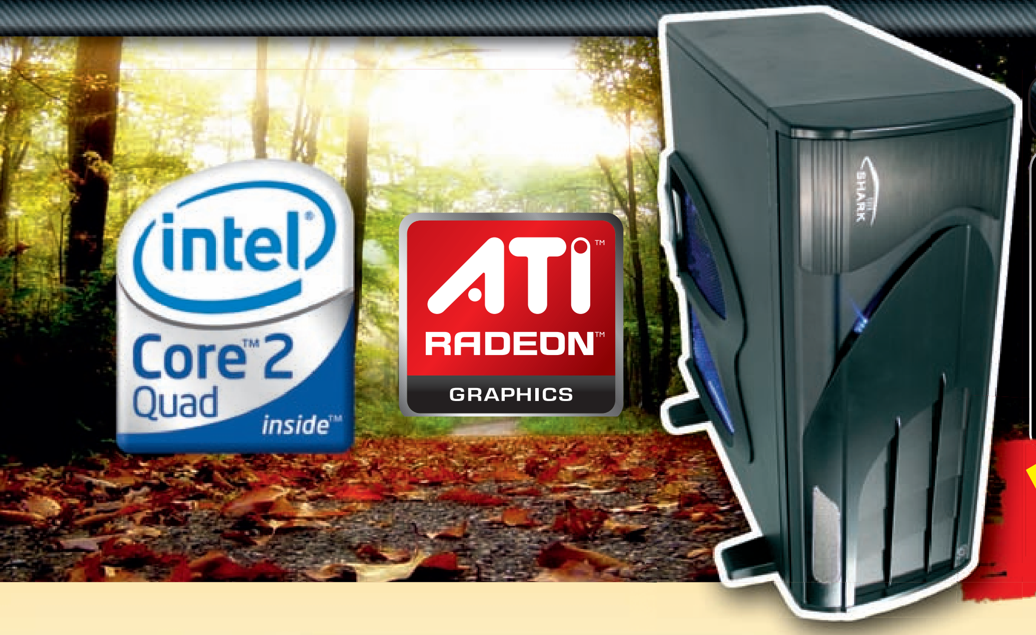
0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Gigabyte GA-EP43-S3L, Intel® P43 Express Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16, 4xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

1249.- € oder Finanzkauf 2) ab 23€/mtl.

Art-Nr. 7222

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1368.99



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf 2) ab 17€/mtl.

Art-Nr. 7221

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99



Intel® Core™2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 7223

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99



Intel® Core™i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Head USB

1499.- € oder Finanzkauf 2) ab 28€/mtl.

Art-Nr. 7289

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1618.99

Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem

Intel® Core™i7-940

- Prozessor: Intel® Core™ i7-940 Prozessor (4x 2.93 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Head USB

2299.- € oder Finanzkauf 2) ab 43€/mtl.

Art-Nr. 7290

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de



Hardware-Kategorie: Eingabegerät (Maus)

Microsoft Sidewinder X8

Kabellose Mäuse gelten bei Profispielern als zu langsam und zu ungenau. Schuld daran sollen die durch die Funkübertragung verursachten Verzögerungen sein. In unserem Test der „drahtlosen" X8 stellten wir derartige Probleme aber dank 4.000-Dpi-Sensor, 2,4 GHz Datenübertragung und Blue-Track-Technologie nicht fest. Ganz im Gegenteil – die X8 eignet sich uneingeschränkt für alle Spielertypen, egal ob sie eine hohe, eine mittlere oder eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen.

Die grundlegende Chassis-Form des neuen Geräts wurde von der X5 übernommen, die Details jedoch an entscheidenden Stellen verbessert. So hat Microsoft beispielsweise die beiden beim Vorgänger noch runden Knöpfe an der linken Seite durch intuitiver bedienbare Tasten ersetzt. Diese reagieren ohne Verzögerung auf den leichtesten Daumendruck, sitzen aber ein wenig wackelig in ihrer Halterung. Die Ladestation, welche gleichzeitig als Kabelaufroller und Aufbewahrungsbehälter für die Ersatzfüßchen dient, ist dagegen absolut rutschfest. Das Mauskabel schnappt selbstständig in die an der Maus angebrachte magnetische Halterung. Ebenfalls interessant: Die Microsoft-eigene Software erlaubt es Spielern, einzelne Tasten mit Makros zu versehen, für die sich auch manuelle Zeiteinstellungen vornehmen lassen. Ein weiteres optisches Gadget ist das rot pulsierende Leuchten der Handballenablage, das an die Cylonen aus **Battlestar Galactica** erinnert.

Fazit: Mit ihrem Preis von 70 Euro bietet sich die X8 als einzige Alternative zur Logitech G7 an. Für Spieler, die Wert auf eine kabellose Maus legen, ist die X8 die richtige Wahl. Wir sind gespannt auf das Duell mit der Razer Mamba (siehe Hardware-Startseite). (mas) ❑

Sidewinder X8

Hersteller: **Microsoft**	Ausstattung: **2,19**
Web: **www.microsoft.de**	Eigenschaften: **2,20**
Preis: **Ca. € 70,-**	
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung: **1,60**
+ Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Ergonomie
+ Voll spieletauglich	+ Zubehör
WERTUNG	**1,84**

Hardware-Kategorie: Soundkarte (PCI-E)

Asus Xonar Essence STX

Im Lieferumfang der Asus-Soundkarte befinden sich eine Kurzanleitung, eine Treiber-CD, ein Adapter von 6,3- auf 3,5-Millimeter-Klinke sowie ein Adapterkabel von Cinch auf 3,5-mm-Klinke. Da Asus die Essence STX auf eine maximale Klangqualität bei der Verwendung von Stereokopfhörern ausgelegt hat, verzichtete man darauf, eine Unterstützung für mehr als zwei Audiokanäle einzubauen. Auch die Anschlussmöglichkeiten sind für eine PC-Soundkarte eher ungewöhnlich: Neben Cinch-Anschlüssen bietet sie einen 6,3-Millimeter-Kopfhörerausgang und einen Mikrofon- beziehungsweise Line-In-Eingang sowie einen S/PDIF-Ausgang. Zudem verfügt die Karte über Anschlussmöglichkeiten für Front-Audio-Buchsen sowie eine Aux-Schnittstelle für die direkte Verbindung zu optischen Laufwerken. Die wichtigsten Spezifikationen der STX sind das Signal-Rausch-Verhältnis von 124 dB(A) mit einer Verzerrung von 0,0004 Prozent und der integrierte Verstärker, welcher Kopfhörer mit einer Impedanz von bis zu 600 Ohm unterstützt.

Da unsere hauptsächlich für den Test der Klangkulisse in Spielen konzipierte Ausrüstung für solche Spezialfälle nicht ausgelegt ist, beschränken wir uns auf eine Hörprobe mit drei Redakteuren. Dabei liefert die Essence STX sowohl im Hoch- als auch im Tieftonbereich ein hervorragendes Klangbild. Im Vergleich mit einer X-Fi Titanium hat die Xonar dezente Vorteile, solange die Soundquelle hochwertig ist. Bei komprimierten Tönen trumpft die X-Fi dank ihres Crystalizers auf.

Fazit: Mit der Xonar Essence STX hat Asus eine Soundkarte für höchste Ansprüche entwickelt. Für einen Spiele-PC fehlt jedoch die Mehrkanal-Unterstützung. (kk) ❑

Xonar Essence STX

Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **1,40**
Web: **http://de.asus.com**	Eigenschaften: **1,90**
Preis: **Ca. € 180,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **1,55**
+ Hervorragender Klang	− Nur Stereo-Ausgabe
+ Design	− Preis zu hoch
WERTUNG	**1,59**



Hardware-Kategorie: Monitor (LCD)

Samsung Syncmaster 305T Plus

Der weltweite Preisverfall bei Elektrogeräten macht auch vor den Flüssigkristallbildschirmen (LCDs) nicht Halt und deshalb sinken gerade übergroße Modelle im Preis. Der Syncmaster 305T Plus wechselt aktuell für rund 960 Euro den Besitzer. Dies ist zwar immer noch viel Geld, geht aber im Hinblick auf die gebotene Leistung in Ordnung. So besitzt das von uns getestete Gerät nicht nur eine absolute Spieletauglichkeit, sondern stellt auch einen größeren Farbraum als ein TN-Panel dar. So trat im Test mit den aktuellen Spieletiteln **Call of Duty 4** und **Need for Speed: Most Wanted** keinerlei Schlierenbildung auf. Allerdings ist eine potente Grafikkarte vom Schlage einer Radeon HD 4870 zwingende Voraussetzung für das übergroße Spielvergnügen, zumindest wenn Sie in der maximalen Auflösung von 2.560 x 1.600 Bildpunkten spielen möchten. Andernfalls kommt es zu starken Rucklern.

Die Ergonomie des 30-Zoll-Giganten ist ebenfalls gut gelungen. So können Sie den Bildschirm nicht nur nach vorn und hinten neigen, sondern auch um 90 Grad drehen und zwischen 65 und 135 Millimetern in der Höhe verstellen. Negativ fiel uns die Temperaturentwicklung des Flachmanns auf, die aber für ein Gerät dieser Größe durchaus normal ist. Die fehlende Bildschirmanzeige (Onscreen-Display) lässt sich ebenfalls verschmerzen, da die Werkseinstellungen überaus gut gewählt sind. Lediglich den Blau-Bereich stellt der 305T Plus etwas zu satt dar.

Fazit: Zwar sind fast 1.000 Euro immer noch ein stolzer Preis, aber dafür bekommen Sie auch einiges geboten. Durch seine hervorragende Leistung und Ausstattung qualifiziert sich der Syncmaster 305T Plus für beinahe jeden Einsatzbereich. (mas) ❑

Syncmaster 305T Plus

Hersteller: **Samsung**	Ausstattung: **1,67**
Web: **www.samsung.de**	Eigenschaften: **2,67**
Preis: **Ca. € 960,-**	
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung: **1,93**
+ Voll spieletauglich	+ Helligkeitsverteilung
+ Erweiterter Farbraum	− Wärme-Entwicklung
WERTUNG	**2,03**



Hardware-Kategorie: 3,5-Zoll-Festplatte

Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 TB

Die erste Festplatte mit einem Terabyte Kapazität (931 GiByte) stammte von Hitachi. Die Deskstar 7K1000 erreichte dies im Jahre 2007 durch den Einsatz von gleich fünf Magnetscheiben, während die später nachziehende Konkurrenz mit vier oder gar drei Plattern auskam. Letzteres ist derzeit Stand der Technik, denn das sorgt für eine hohe Datendichte und dadurch gute Lese- und Schreibraten bei relativ geringer Lautstärke. Mit der 7K1000.B bietet nun auch Hitachi ein solches Modell an, wir testeten die Version mit 16 Megabyte Cache-Speicher.

Gegenüber der ersten Terabyte-Platte ist die Leistung des überarbeiteten B-Modells deutlich gestiegen: Mit durchschnittlich 95,5 MB/s liest die Hitachi nun exakt so schnell wie Samsungs populäre Spinpoint F1 HD103UJ, bei der Leserate liegt die Deskstar mit ebenfalls 95,5 MB/s sogar knapp vorn. Seagates Terabyte-Modell der Barracuda-7200.11-Reihe mit vier Speicherscheiben liegt weit zurück, auch WDs Caviar Black kann nicht mithalten. Die mittleren Zugriffszeiten von 13,4 (lesend) und 7,4 Millisekunden (schreibend) gleichen ebenfalls jenen des Samsung-Modells, dieses vollendet den Kopiertest dafür etwas schneller. Die Samsung ist auch das leisere Laufwerk, die 7K1000.B tönt mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,6 Sone bei Zugriffen jeweils 0,1 Sone lauter; der Unterschied ist jedoch zu vernachlässigen, vor allem eingebaut und gut entkoppelt fällt die Hitachi nicht störend auf.

Fazit: Die neue Deskstar ist bedeutend schneller und leiser sowie sparsamer als das Vorgängermodell. Die Unterschiede zur Konkurrenz von Samsung sind in jeder Hinsicht minimal, doch die Hitachi ist ein wenig billiger und dadurch eine sehr gute Wahl. (hs) ❑

Deskstar 7K1000.B

Hersteller: **Hitachi**	Ausstattung: **3,60**
Web: **www.hitachigst.com**	Eigenschaften: **2,85**
Preis: **Ca. € 75**	
Preis-Leistung: **Sehr gut**	Leistung: **2,80**

+ Hohe Transferleistung
+ Schnelle Lesezugriffe
+ Niedriger Preis
− Arbeitslautstärke

WERTUNG 2,97

Hardware-Kategorie: Eingabegerät (Maus)

Genius Scrolltoo T955 Laser

Die Scrolltoo T955 Laser kommt ohne Kabel und Tasten aus. Dank des neuen Float-to-Click-Konzepts kippen Sie die Maus leicht seitlich anstelle des üblichen Tastendrucks. Das Scrollrad ersetzt Genius durch einen Sensor, der das Scrollen mittels leichter Fingerberührung in acht Richtungen ermöglicht. Während des Betriebes können Sie die Empfindlichkeit der Maus von 800 auf bis zu 1.600 Dpi erhöhen. Der Lasersensor arbeitete im Test auf allen Oberflächen fehlerfrei. Dank der verwendeten 2,4-GHz-Funktechnologie kommt es nicht zu Störungen mit anderen Funkmäusen. Zusätzlich überbrückt der extravagante Nager problemlos bis zu zehn Meter Entfernung zum Empfänger.

Natürlich ist die Optik Geschmackssache – uns gefiel die Genius-Maus jedenfalls sehr gut: Chromrand und schwarzer Klavierlack erfreuen das Auge; alles wirkt wie aus einem Guss. Der Funkempfänger ist nur fingernagelgroß und findet problemlos selbst an eng übereinanderliegenden USB-Ports Platz, ohne einen anderen zu blockieren. Ist die Maus nicht im Einsatz, verstauen Sie den Empfänger einfach im Batteriefach, was unnötige Sucherei verhindert. Ein Nachteil der symmetrischen Form: Obwohl sowohl Links- als auch Rechtshänder die Scrolltoo T 955 Laser nutzen können, ist sie nicht ergonomisch. Bedingt durch die geringe Größe und das minimale Gewicht, benötigt man etwas Einarbeitungszeit oder sehr sensible Finger, um mit dem Leichtgewicht sicher arbeiten zu können. Für klobige Männerhände ist die Maus meist zu klein.

Fazit: Für durchgestylte HTPCs oder Notebooks eignet sich die einzigartige Genius-Maus sehr gut, für Spieler hingegen ist sie weniger zu gebrauchen. (rr) ❑

Scrolltoo T955 Laser

Hersteller: **Genius**	Ausstattung: **2,21**
Web: **www.genius-europe.com**	Eigenschaften: **2,39**
Preis: **Ca. € 45,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **2,19**

+ Ungewöhnliches Design
+ Winziger Funkempfänger
− Ergonomie
− Für große Hände zu klein

WERTUNG 2,23

Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel AM2+)

Asus M4A79 Deluxe

Passend zur Phenom-II-Ausrichtung wird der X4 940 BE bereits vom Auslieferungs-BIOS der AM2+-Platine erkannt. Zudem stehen alle wichtigen Funktionen bereit, um den X4 940 mit festgelegtem Multiplikator optimal zu übertakten. So passen Sie die Multiplikatoren für Northbridge- und HT-Takt in feinen Stufen an. Im Menü „Advanced" – „CPU Configuration" lässt sich der „Advanced Clock Calibration Link" der Southbridge SB750 konfigurieren. Zudem können Sie alle wichtigen Spannungen anheben. Anders als bei anderen AM2+-Platinen stehen jedoch nur drei statt fünf Speicherteiler zur Verfügung. Sehr gelungen ist hingegen die Lüftersteuerung: Sie regelt neben dem Prozessorlüfter auch die Drehzahl von zwei Gehäuselüftern in feinen Stufen.

Der Stromsparmodus EPU soll den Verbrauch von Prozessor, Lüftern, Festplatte und kompatiblen Asus-Grafikkarten senken. Im Test mit einem Phenom X4 9950 BE sorgte EPU im Windows-Leerlauf für eine geringere Leistungsaufnahme von 2,7 Watt. In unserem Stabilitätstest fiel der Strombedarf mit 320,6 Watt deutlich höher aus als beim ebenfalls Phenom-II-tauglichen Vorgänger M3A79-T Deluxe (283,4 Watt). Auch die Leistungswerte sind niedriger: Der LAN-Controller von Realtek erreicht lediglich 91/116 Megabyte pro Sekunde (senden/empfangen), die USB-Übertragungsrate liegt bei mittelmäßigen 26,4 MB/s. Gelungen ist dagegen die Ausstattung mit vier Grafiksteckplätzen, fünf SATA-, acht USB- sowie zwei Firewire-Ports und dem Mini-Betriebssystem Express Gate.

Fazit: BIOS und Ausstattung sind sehr gut, der Vorgänger M3A79-T Deluxe bietet jedoch bessere Leistungswerte und kostet 20 Euro weniger. (dm) ❑

M4A79 Deluxe

Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **1,77**
Web: **www.asus.de**	Eigenschaften: **1,78**
Preis: **Ca. € 170,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **1,40**

+ Viele Übertaktungsfunktionen
+ Sehr gute Ausstattung
+ Phenom-II-kompatibel
− Niedrige USB-Leistung

WERTUNG 1,55

Hardware-Referenzen


Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.




► = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
► Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce GTX 280 AMP-Edition	ca. € 350,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/3,1 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 300,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Zotac Geforce GTX 260 AMO-Edition	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	648/1.053 MHz	192/max. 192	1,0/2,2 Sone	98,9 Fps	80,4 Fps	1,99
► Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 160,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Sapphire Radeon HD 4850 1G	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	1.024 DDR3	625/991 MHz	800/160	1,0/5,3 Sone	52 Fps****	44,5 Fps****	2,52
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 150,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,71**
MSI R4870-T2512-OC	ca. € 220,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	780/2.000 MHz	800/160	0,3/3,5 Sone	84,7 Fps	60 Fps	2,75
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 240,-	Radeon HD 3870 X2	2 x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 DDR3	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Geforce 9500 GT	512 DDR2	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 290,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 210,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
► Gigabyte EP45-DS3	ca. € 100,-	P45	F9/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, DUal BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
MSI P45 Platinum	ca. € 140,-	P45	1.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI P45 Neo3 FIR	ca. € 100,-	P45	2.1/1.1	4	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P43	1.80/1.90	3	x16 (1), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Elitegroup P45T-A	ca. € 80,-	P45	08/06/19/1.0	3	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,80

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
► Asrock AOD790GX/128M	ca. € 85,-	790GX	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Asus M3A78-T	ca. € 110,-	790GX	0502/1.01G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 5 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	2	x16 (2), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA, AGP-Steckplatz!	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 60,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-4-12	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 60,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 50,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
► G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 35,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-18, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
OCZ OCZ3PP18002GK	ca. € 80,-	2 x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz, 1,9 Volt	5-5-5-12	7-7-7-20	1,82
► OCZ OCZ3P1600E4GK	ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-6-24	860 MHz, 2,0 Volt	5-5-5-12	7-7-6-24	1,91

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 100,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 60,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 30,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 25,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 120,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX262wm (1.680 x 1.050)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W (1.680 x 1.050)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
▶ Viewsonic VX2260wm (1.920 x 1.080)	ca. € 180,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	87 bis 300 cd/m²	Audio	2,03
Samsung Syncm. 2343BW (23 Zoll, 2.048 x 1.152)	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	32 bis 270 cd/m²	Audio, Pivot	2,06
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
▶ Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 490,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Asus VK246H (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	26 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 242 cd/m²	Audio, Webcam	2,06
Viewsonic VA2626wm (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	45 bis 304 cd/m²	Audio, Pivot	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 110,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5 ms	32 MB	99,4/98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 80,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
▶ Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Motiv 5	ca. € 500,-	5+1	300 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 55,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 140,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Razer Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
▶ Microsoft Sidewinder X6	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

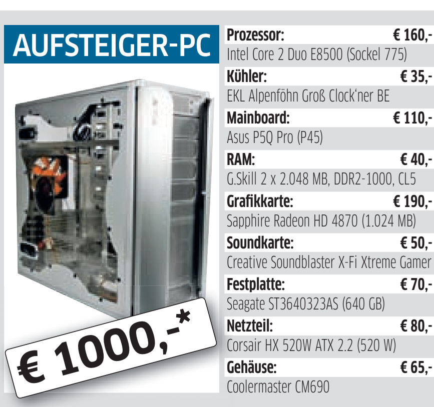
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



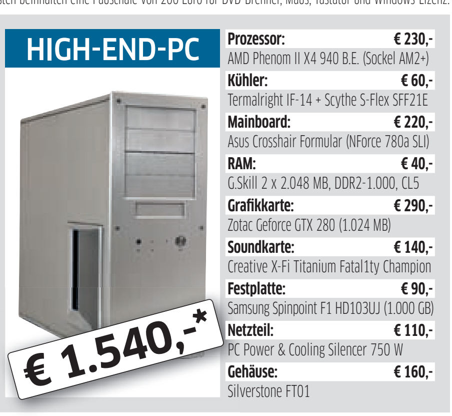
Prozessor: € 70,-
AMD Athlon 64 X2 7750 B.E. (Sockel AM2+)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Mainboard: € 75,-
MSI K9A2 CF (790X)
RAM: € 40,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5
Grafikkarte: € 135,-
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)
Netzteil: € 50,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)
Gehäuse: € 35,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 160,-
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE
Mainboard: € 110,-
Asus P5Q Pro (P45)
RAM: € 40,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5
Grafikkarte: € 190,-
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)
Soundkarte: € 50,-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
Festplatte: € 70,-
Seagate ST3640323AS (640 GB)
Netzteil: € 80,-
Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 W)
Gehäuse: € 65,-
Coolermaster CM690

HIGH-END-PC



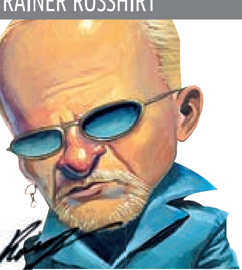
Prozessor: € 230,-
AMD Phenom II X4 940 B.E. (Sockel AM2+)
Kühler: € 60,-
Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E
Mainboard: € 220,-
Asus Crosshair Formular (NForce 780a SLI)
RAM: € 40,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5
Grafikkarte: € 290,-
Zotac Geforce GTX 280 (1.024 MB)
Soundkarte: € 140,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion
Festplatte: € 90,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)
Netzteil: € 110,-
PC Power & Cooling Silencer 750 W
Gehäuse: € 160,-
Silverstone FT01

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Man kann es sich kaum vorstellen, aber auch ich plane einen Urlaub. Urlaub kann etwas sehr Positives sein, wenn man eine einzige einfache Grundregel beherzigt!“

Sie werden sich jetzt bestimmt fragen, was das für eine Regel ist. Ganz einfach: Meide Leute, die so aussehen wie du und deine Sprache sprechen! Nicht dass ich etwas gegen meine Landsleute hätte, zumindest im Inland nicht, aber ich meide sie im Ausland, so gut es geht. Zum Glück kann man sie ja oft schon von Weitem erkennen, was die Angelegenheit relativ einfach macht. Warum ich so denke, ist auch schnell (?) erklärt. Menschen wie du und ich, meist mit gutem Benehmen und relativ hohem Bildungsniveau gesegnet, mutieren während des Urlaubs gerne zu Wesen mit Umgangsformen, die es tunlichst zu vermeiden gilt. Als Faustregel gilt: Je mehr Angehörige einer urlaubenden ethnischen Gruppe aufeinandertreffen, desto haarstäubender wird deren Etikette. Das fängt bei der Bestellung im Lokal an. Ein einziges Bier zu bestellen ist unhöflich. Also darum die Anzahl der benötigten Biere stets mindestens verdoppeln. Man könnte sonst für knickrig gehalten werden oder für jemanden, der keine Freunde hat, oder (noch schlimmer) für einen Antialkoholiker. Um zu zeigen, dass man nicht schüchtern ist, die Bestellung möglichst lauthals durch das Lokal brüllen – es soll ja auch in der Kneipe drei Blocks weiter noch gehört werden, dass hier der feinen Lebensart gefrönt wird. Wenn dann der Chef der örtlichen Brauerei seine Tagesproduktion persönlich mit dem Laster vorbeibringt, ist es angeraten, allen Anwesenden in Reichweite ein Glas hinzustellen. Niemals fragen, denn man trinkt ja nicht aus Spaß! Nun gilt es, das Ritual der sogenannten „Lokalrunde“ weiterzuführen und eine Unmenge Bier zu bestellen; wenn möglich (und bereits in diesem Stadium ist alles möglich) noch lauter als der Vorgänger. Wichtig ist: Immer schön das Tempo halten! Trinkfeste Gesellen sind überall auf der Welt gern gesehene Gäste. Schöngeister unterbrechen den monotonen Rhythmus gerne durch die Order von irgendwelchen Schnäpsen. Wichtig dabei ist, dass diese wie Schlangengift aussehen und möglichst auch so schmecken. Merke: Deutsche schätzen Exotik. Allerdings nur, wenn sie sich im Inneren eines Glases befindet. Wenn sich selbst der Notarzt weigert, mit dem Mageninhalt in Berührung zu kommen, hat man ganze Arbeit geleistet. Den vorschnellen Heimweg ins Hotel anzutreten, ist ebenfalls unhöflich. Ungeachtet von Uhrzeit, Sperrstunde und gesundem Menschenverstand wird nur gegangen, wenn beim Ausatmen Feuer und offenes Licht unbedingt zu vermeiden sind. Kurz vor dem Tod durch Alkoholvergiftung empfiehlt es sich, feste Nahrung zu sich zu nehmen. Hier greift man dann gerne auf Bekanntes zurück. Dass der spanische Wirt in der Zubereitung von Schweinebraten oder Currywurst nicht unbedingt bewandert ist, muss natürlich dementsprechend kommentiert werden. Dabei nur nicht die geforderte Mindestlautstärke unterschreiten. Da die einzelnen Worte nun auch schon von Landsleuten nicht mehr verstanden werden, ist es nötig, dies durch eine hohe Phonzahl auszugleichen. Wenn man dann von den Sanitätern nach Hause gebracht wurde, sorgt ein kurzer, erfrischender Schlaf dafür, dass das Blut nicht mehr brennbar ist. Kopfschmerzen werden natürlich mit Bier zum Frühstück kuriert. Das Ganze wird gnadenlos und heldenhaft zwei Wochen durchgezogen. Schafft man es, lebendig wieder heimzukehren, kann man allen erzählen, wie toll es in Spanien war, und sich verwundert fragen, warum die Spanier uns nicht mögen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Der Zeitreisende

„Wo sollte ich also die Klassiker finden?“

Hallo Rossi!

In der letzten PC Games befindet sich ein Artikel über die aktuelle Situation der Echtzeitstrategie. Mit Erschrecken musste ich feststellen, dass ich die Blütezeit dieser vom Aussterben bedrohten Spielegattung gar nicht miterleben durfte. Stundenlang kämpfte ich mich vor 10-15 Jahren durch Klassiker wie Dune 2, Command & Conquer oder die Warcraft-Reihe, nur um heute festzustellen, dass es sich dabei wahrscheinlich nur um gut gemachte Remakes aus den goldenen Zeiten des Genres handelte – den 90er-Jahren des letzten Jahrtausends. Schnell blätterte ich bis zum PC-Games-Einkaufsführer, aber da werden ja selbst Klassiker nach 2 Jahren wieder gestrichen. Wo sollte ich also die Klassiker von vor 900 Jahren finden? Nach einigem Überlegen kam mir dann die zündende Idee. Wenn es denn noch einen Zeitzeugen geben sollte, dann doch wohl den Rossi. Der hat sich ja sicher schon in den erwähnten 90er-Jahren des letzten Jahrtausends die Nächte mit den ersten Echtzeitstrategiespielen um die Ohren geschlagen. Beliebtes Thema waren ja sicher die ersten Kreuzzüge. Solltest auch du dich nicht mehr an diese goldenen Zeiten erinnern, dann hat wohl der gute Herr Schlütter in diesem Artikel den Fehler des Monats eingebaut und sich damit das Horn des Monats redlich verdient!

Viele Grüße, Rick

Oha – da hab ich ja einen ganz schlauen Leser erwischt, der sicher eine Riesenfreude dran hatte, dem Kollegen Schlütter einen Fehler an die Backe zu kleben. Leider funktioniert das nicht, da besagter Kollege von uns eingestellt wurde, weil er bekanntlich niemals Fehler macht. Na ja – wenn man einmal von dem Fehler absieht, dass er vorschnell den Vertrag bei uns unterschrieben hat. Aber das ist eine ganz andere Geschichte. Ich muss mich aber ernsthaft fragen, in welcher Zeit du lebst. Wurde diese E-Mail eventuell aus der Vergangenheit zu mir geschickt? Wenn ja, wie kommt (oder kam?) man dort an die letzte PC Games? An dieser Stelle bitte die Titelmelodie von **Akte X** pfeifen. Zumindest wir befinden uns im Jahr 2009. Aus

ROSSIS RACHE AN **FRAU JAHN**

Rossi: Sehr geehrte Frau Jahn, vielen Dank für Ihre konstruktive Kritik am letzten Video zu Rossis Welt. Ich gebe Ihnen zwar uneingeschränkt dahingehend Recht, dass ich einen Schauspielkurs dringend nötig hätte, wage aber zu bezweifeln, dass eine hochkarätige schauspielerische Leistung unumgänglich für diese Video-Reihe ist. Gerade der Verzicht darauf ist ein adäquates Stilmittel und trägt dazu bei, dass die Folgen authentisch wirken, was immer man in diesem Zusammenhang darunter verstehen mag. Etwas bedauerlich finde ich hingegen die Tatsache, dass Sie künftig aus Trotz den Kauf der PC Games verweigern werden, damit ich das Versprechen am Ende des Videos wahr machen muss und mich ausziehe. Ich möchte Sie darauf hinweisen, dass dies als Schlussgag gedacht war und keinesfalls ernsthaft in Erwägung gezogen wird, auch wenn Sie nicht die erste Person sind, die genüsslich darauf herumreitet. Sie werden sicher einsehen, dass ich dieses Thema nicht weiter vertiefen möchte. Immerhin bin ich der erste Schreiberling dieser Redaktion, der sich durch seine Leser sexuell belästigt fühlt, auch wenn dies zugegebenermaßen meine eigene Schuld ist, was die Sache jedoch nicht weniger peinlich macht.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

unserer Sicht fanden die 90er-Jahre, auf die sich besagter Artikel bezieht, dann logischerweise (man beachte die Schreibweise „1990“) vor gut zehn Jahren statt. Vielleicht hat sich das aktuelle Datum ja auch irgendwann einmal bis zu dir herumgesprochen. Vielen Dank auch für die unglaublich witzigen Anspielungen bezüglich meines Alters. Aber zumindest kann ich die Zahlen auf dem Kalender noch richtig zuordnen. Ich gehe jetzt zum Kollegen Schlütter, um ein wenig über dich zu lachen.

Strip

„Ich wollte dir nur gratulieren.“

Hoi Rossi,

Ich wollte dir nur zu deinem filmischen Beitrag der aktuellen Ausgabe „Rossis Welt“ gratulieren. Hab selten so gelacht. Allerdings warten jetzt sicher zig Leser auf deinen Strip, den du ja so vollmundig angekündigt hast. Ich hoffe, dass du den nachholen wirst, sobald sich die Kollegin hinter der Kamera wieder erholt hat.

Mach weiter so! Gruß aus der Schweiz: Christian

Sag mal, wie bist du denn drauf? Nimm es jetzt bitte nicht persönlich, aber Männer, die darauf warten, dass ich mich ausziehe, machen mich immer irgendwie nervös. Ich möchte betonen, dass ich besagten Strip nicht angekündigt, sondern lediglich in Betracht gezogen habe, was ein himmelweiter Unterschied ist. Ich hatte dies auch mehr als Gag gedacht. Aber eigentlich sollte ich meine Leser gut genug kennen und hätte wissen müssen, dass natürlich ausgerechnet darauf herumgeritten wird. Besagter Kollegin geht es inzwischen wieder halbwegs gut, auch wenn sie bei meinem Anblick gelegentlich noch zu Schreikrämpfen neigt. Für die aktuelle Folge mussten wir einen Ersatz nehmen, hoffen aber, dass die Kollegin nach Beendigung ihrer Therapie wieder voll einsatzfähig ist und sie die Anklage wegen sexueller Belästigung im Verbund mit schwerer Körperverletzung nicht so ernst gemeint hat.

Schrecklich

„Ich schaff es sogar, mich bei WOW zu erschrecken.“

Einen wunderschönen guten Morgen, ich bin wahrscheinlich der schreckhafteste und ängstlichste PC-Spieler aller Zeiten. Ich spiele leidenschaftlich gerne Ego-Shooter, allerdings mach ich mir bei den meisten die Hose nass beim Spielen. Selbst Tomb Raider bringt mich bald ins Grab, wenn von irgendwo auf einmal irgendwelche Viecher angesprungen kommen. Nicht einmal Zelda auf der Wii hab ich geschafft. Wenn mich in einem Spiel auch nur im Entferntesten etwas anspringt, schmeiß ich schon die Maus in die Ecke. Ich schaff es sogar, mich bei WoW zu erschrecken. Nun aber zu meiner Frage: Was kannst du mir als „Spezialist“ denn für Spiele empfehlen, die ohne Schock- und Horrormomente auskommen und trotzdem angenehm zu spielen sind?

Mit freundlicher Erlaubnis zur allgemeinen Belustigung freigegeben Mag: Sven

Ach herrje. Ich bin mir jetzt gar nicht so sicher, ob ich dir da ein Spiel empfehlen kann. Dazu müsste man einschätzen können, wann und wovor du dich erschrecken kannst. Deiner Beschreibung nach wäre es aber sogar denkbar, dass dich ein überraschend auftauchender Ladebalken noch zu Tode erschreckt. Ich sag das jetzt nicht gerne und mein Chef wird mich dafür steinigen, aber vielleicht solltest du dir überlegen, von Computerspielen auf Brettspiele umzusteigen? Deren Spielfiguren pflegen nur sehr selten zu springen. Auch Kartenspiele bieten viel Spannung, sind aber nahezu frei von Schreckmomenten – zumindest jene, die ganz ohne oder mit wenig finanziellem Einsatz gespielt werden. Natürlich kann das mächtig peinlich werden, wenn du bei deinen Kumpels nicht mitreden kannst, wenn sich diese über die neuesten Spiele unterhalten. Aber keine Panik – dazu gibt es ja die PC Games, die dich immer auf dem aktuellen Stand hält.

Wer bin ich?

„Der Hund gehört bestimmt einer Frau.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

der Hund, welcher in der letzten Ausgabe zu sehen ist, gehört bestimmt einer Frau, da für die meisten weiblichen Wesen der Niedlichkeitsfaktor eine sehr große Rolle spielt, wenn Frau sich etwas zulegt. Sei dies nun irgendein Krempel, der süüüß aussieht oder eben ein Haustier. Deshalb denke ich, dass dieser Hund eben besagter Kollegin aus der letzten Ausgabe gehört. Langer Rede kurzer Sinn: Dies ist der verniedlichte Hausdrache von Jasmin Sen (bei Gewinn schicke ich natürlich meine Adresse nach).

Mit freundlichen Grüßen: M.L.

Sehr geehrter Herr L., wie zu erwarten war, hat das Foto der letzten Ausgabe niemand richtig zugeordnet. Ich gebe zu, dass es auch ausgesprochen schwierig

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Unverwendete Zahlen des letzten Jahres**

5) **140.000** Stück: So viele Haare trägt ein blonder Mann auf seinem Kopf und genauso viele Bäume pflanzte letztes Jahr die Schüler-Umweltinitiative „Plant for the Planet“ in Deutschland.

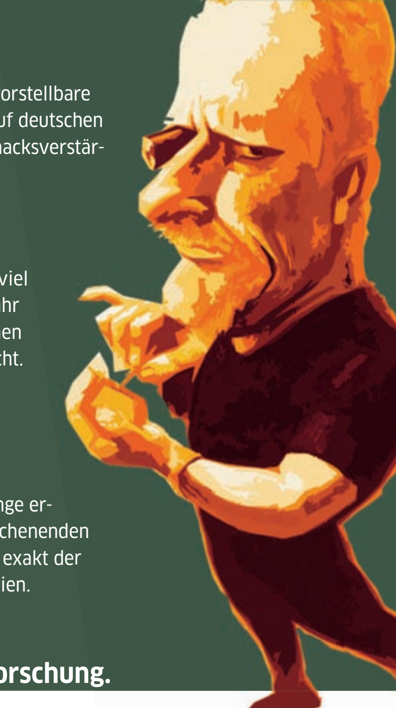
4) **760.300** Stück: Anzahl der Millionäre in Deutschland und verkaufte Anzahl von Eckregalen eines großen deutschen Möbelhauses

3) **52.000** Tonnen: Diese unvorstellbare Menge an Ketchup landete letztes Jahr auf deutschen Tellern und die gleiche Menge an Geschmacksverstärkern in Tierfutter.

2) **3.500.000** Liter: So viel Haarpflegemittel verbrauchten letztes Jahr deutsche Männer, was der saudi-arabischen Erdölförderung von 2,3 Stunden entspricht.

1) **13.147** Kilometer: Diese stattliche Länge erreichten zusammen alle Staus in den zwölf Reisewochenenden des vergangenen Jahres. Immerhin entspricht dies exakt der Strecke von Düsseldorf bis Darwin in Australien.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.



war. Sie haben zwar richtig erkannt, dass es sich hierbei um einen Hund (Canis domesticus) handelt, der Rest ist aber zur Gänze falsch. Wie Sie vielleicht bemerkt haben, wurde erwähnt, dass es sich um ein veraltetes Babyfoto handelte. Hundewelpen pflegen schon per Definition niedlich zu sein. Besagter Hund, dessen Herkunft nie zweifelsfrei geklärt werden konnte, suchte durch eine Verkettung höchst unglücklicher Umstände ein neues Zuhause und landete im zarten Alter von sechs Wochen bei mir. Ja, Sie haben richtig gelesen. Seit nunmehr zwei Jahren teilen wir uns Haus und Garten (bisweilen auch Tisch und Bett) – ein Arrangement, das beide Seiten durchaus als angenehm empfinden, auch wenn der „Niedlichkeitsfaktor" bei mir eine eher untergeordnete Rolle spielt.

Ökologisches

„Ich bin jetzt echt kein Öko."

Hallo Rossi,

ich bin jetzt echt kein Öko, sonst würdest du mich wahrscheinlich schlagen, aber mich stört die Verpackung der PC Games trotzdem sehr! Jeden Monat kommt meine PC Games ins Haus und drumherum befindet sich eine fast unzerstörbare Plastikfolie, die bestimmt nicht gut für unsere Umwelt ist. Hier würde es auch ein einfacher Papierumschlag tun! Denkt mal darüber nach.

Viele Grüße: David

Wie kommst du jetzt darauf, dass ich „Ökos" schlagen würde? Tatsächlich habe ich noch niemals (zumindest nicht wissentlich) einen Anhänger dieser Bewegung geschlagen. Ich hatte gar keine Gelegenheit dazu, weil bisher keiner lang genug in meiner Reichweite geblieben ist. Ich kann dir versichern, dass wir uns zur Versandverpackung unserer Abos durchaus Gedanken gemacht haben – und wie! Noch heute finden sich deswegen Bisssspuren im Schreibtisch der Geschäftsleitung! Wir haben diese Folie gewählt, weil sie zu einem bezahlbaren Preis den größtmöglichen Schutz bietet. Immerhin legen unsere Kunden Wert darauf, dass unser Heft trocken und ohne Kratzer zugestellt wird. Umweltschädlich wird diese Verpackung aber nur, wenn du sie nicht fachgerecht entsorgst. Sie gehört in den gelben Sack, damit nach ihrer Verwendung als Schutz für unser Heft andere Artikel daraus entstehen können. Ein fast schon buddhistischer Kreislauf! Ist dir an der Imbissbude nie aufgefallen, dass der erste Bissen Currywurst von der Plastikgabel immer ein wenig nach PC Games schmeckt?

Hardware

„Ich hätte da eine sehr gute Idee!"

Lieber Herr Rosshirt,

ich hätte da eine sehr gute Idee, wie Ihre Zeitschrift sehr viel mehr Käufer werben könnte. Die Zeitschrift könnte doch anstatt der Scheiben immer Hardware für den PC dazugeben. Ich meine, es muss ja z. B. nicht der neueste DDR3-Speicher dabei sein, ein normaler reicht doch auch schon [für den Anfang] und so teuer sind die ja nicht mehr, vor allem bekommt ihr sie doch so gut wie geschenkt, da ihr ja bestimmt gute Connections zu den Hartwaren-Herstellern habt. Also am besten wäre es so, dass man am Ende jedes Jahres dann ein komplett neues System zu Hause hat. Da natürlich Ihr Verlag einen kleinen geringeren Betrag mehr zahlen muss, um so etwas bereitzustellen, wäre ich auch bereit, eine Preiserhöhung zu akzeptieren, würde für die Zeitschrift dann bis zu 7 Euro zahlen!!! Ich hoffe, mein Vorschlag gefällt Ihnen und wird schnellstmöglich umgesetzt.

Mit den besten Grüßen: Marco O.

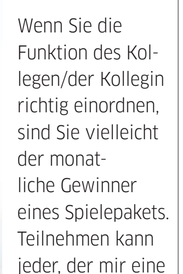
Endlich mal eine gute und leicht zu realisierende Idee. Vielen Dank. Ich überlege ernsthaft, ob ich sie aufgreifen und der Geschäftsleitung vorlegen soll. Ich muss nur noch fix das Problemchen lösen, wer uns Hardware so gut wie schenkt, aber auch das sollte sich klären lassen. Du wirst aber einsehen, dass wir für den Preis unserer Zeitschrift nicht noch komplette Grafikkarten, Festplatten oder Speicherriegel beilegen können. Da pro Jahr nur zwölf Ausgaben erscheinen, wird es wohl nichts damit werden, dass du dir schon am Jahresende einen kompletten PC zusammenschrauben kannst – der, nebenbei bemerkt, aus deutlich mehr als zwölf Teilen besteht. Wir könnten mit einer Schraube den Anfang machen, welche du zur Befestigung der Grafikkarte benötigen wirst. In diesem Tempo könnten wir, ohne den Preis nennenswert zu erhöhen, dafür sorgen, dass du deinen PC schon nach lächerlichen 736 Ausgaben zusammenbauen kannst. Und wenn du gleich ein

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Wie ich erwartet hatte, hat im letzten Monat niemand richtig geraten und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Patrick Bassler hat den coolsten Baum der Welt gefunden.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Abo für die nächsten 61 Jahre abschließt, musst du dir nicht einmal diese Mühe machen! Ich kümmere mich persönlich darum, dass dir ein kompletter PC als Aboprämie ausgehändigt wird – Tastatur und Maus lege ich auch noch dazu.

Wunsch und Wirklichkeit



Hallo!

Sag mal Rossi, schämst du dich für dein Aussehen oder wieso hab ich noch nie ein richtiges Foto von dir gesehen? Ich will sofort ein Foto von dir!

Hochachtungsvoll: Euer Ex-Leser Jonas

Das Thema ist jetzt so alt, man traut es sich eigentlich gar nicht nochmals aufzuwärmen, aus Angst, es könnte stinken. Aber irgendwer ist immer irgendwie quasi odeursblind auf diesem Nasenloch. Ich schäme mich keinesfalls für mein Aussehen, bin aber der Meinung, dass dies zu 100 % meine höchst private Angelegenheit ist. Zudem werde ich auch nur für meine Schreiberei bezahlt und nicht für mein Erscheinungsbild. Und ohne dir zu nahe treten zu wollen – Ex-Leser bekommen von mir gar nichts!

Schwarzseher

He,

warum bist du so gemein und erwähnst mich nie in deinem Heft? Das machst du doch nur, weil ich schwarz bin. Du bist fies!

polli miller

Ich habe keine Ahnung, welche Farbe du hast und ehrlich gesagt ist mir das auch ziemlich egal. Im Normalfall würde ich dich nicht mal erwähnen, wenn du rot-schwarz kariert wärst. Warum ich es trotzdem tue, hat einen guten Grund. Immer wieder erreichen mich E-Mails mit ähnlich geistreichem Inhalt. Wer nur mal seine drei Kumpel grüßen will, ist hier falsch. Man sollte schon wirklich etwas zu sagen haben, um hier zu erscheinen. Sonst würden diese Seiten ja noch weniger Sinn ergeben, als sie es eh schon tun. Und ausnahmsweise tu ich dir somit also den Gefallen und erwähne dich im Heft. Alle mal zulesen: Polli Miller ist schwarz. Gut jetzt?

Retro

„Ich kann mich leider nicht an den Namen erinnern.“

Hallo PC-Games-Redaktion,

ich hab eine Frage zu einer älteren PC-Games-Ausgabe. Das Heft müsste so in den Jahren 92-94 rausgekommen sein, damals noch mit Diskette. Ich suche ein Spiel, das dort mit drauf war. Ich kann mich leider nicht an den Namen erinnern. Es war ein Strategiespiel, wo man blaue Stäbe in verschiedenen Levels hin- und herschießen musste. Ein Zauberer hat dabei auch eine Rolle gespielt (glaube ich zumindest). Könnt ihr mir da weiterhelfen?

Danke schon einmal im Voraus: Sebastian

Als ich das letzte Mal eine Diskette in der Hand hielt, waren noch Kerzen auf meiner Geburtstagstorte, wo sich heute ein Flächenbrand befindet. Ich hatte noch lange Haare und mein Auto war ein hochmodernes Exemplar. Kurz: verdammt lang her. Hinzu kommt noch die ausgesprochen schwammige Umschreibung, die ein Suchen in Datenbanken eh unmöglich macht. Zwar reicht mein Erinnerungsvermögen durchaus so weit zurück, doch erstreckt sich dies eher auf analoge, meist nicht jugendfreie Dinge aus dieser Zeit. Irgendwelche kleinen Spiele fallen jedenfalls nicht darunter. Ich könnte nun natürlich versuchen, in den Untiefen unseres Archivs zu wühlen und, auch wenn es unwahrscheinlich ist, alle 24 Disketten, die in Frage kämen, zu finden, die ich dann natürlich nur mal eben sichten müsste, was wiederum die Anschaffung eines Diskettenlaufwerks voraussetzen würde. Manchmal bin ich selbst überrascht, wie umständlich ich eine Frage beantworten kann, wenn ein einfaches „Nein“ eigentlich auch alles sagen würde.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(U) USB-Stick, Der

Was ist lächerlich klein, länglich und in jeder Männerhose zu finden? Ja genau – ein USB-Stick. Im Preis verrottet, taugt er inzwischen längst nicht mehr zum Protzen, sondern wurde nützlicher Alltagsgegenstand, um Daten schnell und sicher transportieren zu können. Seit der Neidfaktor wegfiel, versucht Mann, mit immer größeren Volumen des Sticks anzugeben. Im Normalfall sind ca. 25 % des Speichermediums dann auch wirklich belegt. Gerne werden auch etwas ausgefallenere Designs genommen, auch wenn sie unpraktischer sind. Von Frauen werden Memorysticks meist als Dingsbums bezeichnet; Netzwerktechniker bevorzugen den Terminus UVS (unauffällige Virenschleuder).



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Herrentäschchen

Aussehen wie ein Bodyguard!



Der Mann von heute muss ungemein viel Zeug mit sich herumschleppen. Handy, MP3-Player, Geldbeutel, Schlüssel; USB-Stick und Schokoladenzigaretten – um nur das Notwendigste zu nennen. Ausgebeulte Hosentaschen sind die Folge, was unschön aussieht. Natürlich wäre eine Herrenhandtasche die richtige Lösung, kommt aber für Heteromänner natürlich nicht infrage. Das Eholster kommt da gerade recht. Markant maskulin, praktisch und mehr Stauraum als ein Känguru. Als kostenlose Zugabe gibt es noch neidische Blicke sowie eine Menge Spaß und Spannung bei jeder Personenkontrolle am Flughafen.

http://www.eholster.com/egashho.html







Vor 10 Jahren

März 1999

HARDWARE-TRENDS

Rechenkünstler

Das Jahr 1999 begann mit einem Paukenschlag aus dem Prozessoren-Lager. Denn sowohl Intel als auch AMD servierten Anfang des Jahres jeweils zwei neue CPUs, welche die Testrechner der Hardware-Redaktion zum Glühen brachten. Intel etwa knackte mit dem Pentium III 500 erstmals die 500-MHz-Schallmauer. Spielern nützte das kaum etwas, die wenigsten Titel ließen sich mit diesem „MegaHertz-Monster" ausreizen.

DIE TOP-5-TESTS

1. Superbike World Ch. | EA Sports
Die Rennsimulation war eine der ersten ihres Genres.

2. Requiem | Ubisoft
Ein Ego-Shooter mit Himmel-und-Hölle-Story. Damals ein Hit.

3. Rainbow Six: Eagle Watch | Take 2
Eagle Watch ist nur ein Add-on. Aber ein ziemlich gutes.

4. Worms Armageddon | Microprose
Würmer erledigen Würmer mit abgedrehten Waffen. Simpel und genial.

5. Rollercoaster Tycoon | Hasbro
Der Klon klaut kräftig bei **Theme Park** – und macht trotzdem alles richtig.

KOLUMNE

Damals wie heute

In seiner Kolumne schimpfte der ehemalige PC-Games-Mann Florian Stangl in Richtung Electronic Arts. Das würde nämlich jedes Jahr aufs Neue Fortsetzungen ihrer **NFL**-, **FIFA**- oder **NBA**-Spiele auf den Markt werfen. Ungeheuerlich! Heute, zehn Jahre später, hat sich an EAs Vorgehensweise nichts geändert. 1999 wagte Florian noch die hoffnungsvolle Prognose, dass die Konkurrenz durch andere Hersteller enorm steigen werde. Wie falsch er doch lag, der Arme. Aber wir sind ja auch zehn Jahre schlauer.



TEST DES MONATS

Superbike World Championship

Heutzutage verirren sich kaum noch Motorrad-Rennspiele auf den PC. Vor zehn Jahren war das allerdings noch anders. Mit **Superbike World Championship** gelang es sogar einem Titel, in den Testmittelpunkt der damaligen Ausgabe zu rücken.

Denn was heute wie altes Eisen wirkt, nahm zu jener Zeit gerade mal seinen Anfang: **Superbike** bewegte sich weg vom actionlastigen Arcade-Renner und hin zu realistischem Fahrverhalten und anspruchsvoller Steuerung. Besonders in puncto Grafik und Fahrgefühl sahen die damaligen Tester die Stärken der Simulation. Allerdings fraß **Superbike** auch gehörig Rechenleistung, um in 800 x 600 Bildpunkten seine ganze grafische Pracht zu entfalten. Dafür bekamen Besitzer eines Pentium-II-Prozessors aber auch dynamische Schatten, wechselnde Lichtverhältnisse und wunderschöne Fahrzeugmodelle kredenzt.

Tüftler durften sich mit **Superbike** so richtig austoben. Denn anhand von realistisch aufgezeichneten Telemetrie-Daten (einer Art Black Box für Motorräder) konnten Fahrer ihren Rennhobel bis ins kleinste Detail den Streckenverhältnissen anpassen. Sieben verschiedene Kriterien, darunter der Neigungswinkel der Gabel, ließen unzählige Kombinationen zu. Nur so gelang es, bei der Jagd um Millisekunden erfolgreich zu sein. PC Games vergab damals 86 Prozent Spielspaß: ein Spitzenplatz unter den Rennsimulationen. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

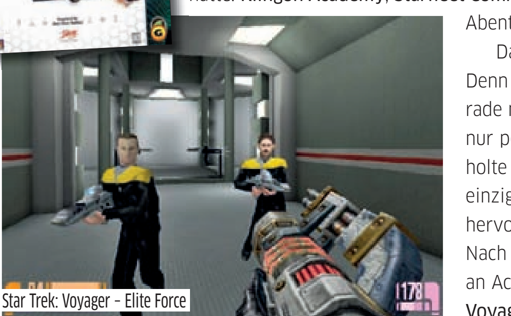
Jay Wilbur?



Schon als PC Games in der Ausgabe 3/99 über den guten Jay schrieb, galt der Spieleentwickler als alter Hase in der Computerspielebranche. Denn bereits damals hatte Jay einen Werdegang hinter sich, in dessen Verlauf berühmte Namen wie id Software oder Epic Megagames (heute schlicht Epic) auftauchten. In die Branche kam der ehemalige Redakteur durch keinen Geringeren als John Romero (**Daikatana**), der ihn für die Firma Softdisk anstellte. Dort spalteten sich bald darauf einige Programmierer ab, die vorher an den Wochenenden heimlich in den Firmenräumen ein Spiel namens **Commander Keen** entwickelt hatten. Diese Jungs gründeten dann eine neue Firma namens id Software. Jay selbst stieß erst 1992 dazu, als id gerade einen Kerl namens Mark Rein gefeuert hatte, dessen Job Jay nun übernahm. Mark Rein war später an der Gründung von Epic Megagames (**UT**-Reihe) beteiligt, jener Firma, die 1996 ausgerechnet Jay Wilbur abwarb und ihn als Berater einstellte. Inzwischen ist Jay Vizepräsident des legendären Entwicklerstudios. ❑

STAR-TREK-SPIELE

Der Untergang der Enterprise



Star Trek: Voyager – Elite Force

Eine riesige Vorschaustrecke zierte die März-Ausgabe der PC Games: Es ging um Publisher Interplay, der gleich drei Spiele aus dem weltbekannten **Star Trek**-Universum in der Mache hatte. **Klingon Academy**, **Starfleet Command** und **Star Trek: New Worlds** sollten Trekkies mit neuen Abenteuern aus unendlichen Weiten beglücken.

Dass daraus größtenteils nichts wurde, wissen wir heute. Denn **Klingon Academy** erhielt in unserem Test anno 2000 gerade mal eine 69-Prozent-Wertung, **Star Trek: New Worlds** sogar nur peinliche 58 Prozent. Einzig **Starfleet Command** begeisterte, holte eine Spitzenwertung von 82 Prozent. So war es auch das einzige Spiel aus dem Interplay-Aufgebot, das drei Nachfolger hervorbrachte und eine große Fangemeinde um sich scharte. Nach Interplay ging die **Star Trek**-Lizenz übrigens für zehn Jahre an Activision. Die machten ihre Sache mit Spielen wie **Star Trek: Voyager – Elite Force** aus heutiger Sicht deutlich besser. ❑


Voodoo4 4500 AGP
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

MEISTERWERKE

Populous

◀ BELESEN | Die Übersichtskarte der Spielwelt wurde in Populous als Buchseite dargestellt. Im jeweiligen Ausschnitt gestalteten Sie die Landschaft.

▶ TURM ZU BABEL | Populous 2 bot im Vergleich zum Vorgänger wenig Neues. Zudem häuften sich Fehler in der Programmierung, die Soundausgabe nutzte die Fähigkeiten aktueller Karten in keinster Weise. Eine Enttäuschung.



▶ WIEDERGEBURT | The Beginning ließ Fans des ersten Teils jubeln, auch wenn es nur noch wenig Gemeinsamkeiten gab. Schön: die erstmals genutzte 3D-Grafik und die auf QSound setzenden Toneffekte. Fazit: Spiel des Monats in Ausgabe 12/98.

Anno 1989 gelangte mit Populous die erste sogenannte Göttersimulation auf den Markt. Entwickelt wurde das Spiel von Bullfrog Productions, dessen Leitender Entwickler – Sie wissen es wahrscheinlich bereits – kein Geringerer als Peter Molyneux war. Sein Erstlingswerk sollte ein Welterfolg werden und ein ganzes Subgenre begründen.

Ihre Aufgabe bestand darin, als Gottheit Ihre Untertanen beziehungsweise Gläubigen zu beschützen, indem Sie das Land, das zur Besiedelung zur Verfügung stand, so bearbeiteten, dass Ihre Schutzbefohlenen entsprechend leben und sich vermehren konnten. Dabei entscheidend war, dass sich die Größe der Unterkünfte an das von Ihnen generierte Land anpasste. Ihre Anhänger suchten sich selbstständig geeignetes Bauland, errichteten Häuser und vermehrten sich, alles zu Ehren ihres Gottes. Sie profitierten als Spieler vom Mana, das dabei freigesetzt wurde, die einzige Ressource im Spiel. Damit ließen sich Zauber (Naturkatastrophen) wirken, um Heiden, also die Anhänger einer gegnerischen Religion, zu strafen. Zudem konnten Sie aus Ihrem Volk Erwählte zu Kreuzrittern berufen, die anschließend die Behausungen des gegnerischen Volkes zerstörten oder eroberten. Die Kampagne bestand aus unglaublichen 500 Welten, die es zu besiedeln galt. Die Technik mit ihrer isometrischen Grafik war für damalige Verhältnisse grandios, Spielidee und Gameplay hingegen gelten heutzutage als Meilenstein in der PC-Spiele-Historie, insbesondere was das Strategiesegment betrifft. In diesem Falle darf man tatsächlich von Genialität sprechen. ❑

20 Jahre Gott spielen ...

Der erste Teil erschien bereits 1989, drei Jahre vor der Geburtsstunde der PC Games.

Die Populous-Reihe blickt auf eine so lange Entwicklungsgeschichte zurück wie kaum eine andere, höchstens Lizenz-Spiele wie Indiana Jones (Raiders of the Lost Ark erschien 1982) können da in puncto Tradition mithalten. Just erlebt die Reihe eine Wiederauferstehung auf dem Nintendo DS. Populous DS soll zunächst in Japan veröffentlicht werden, der Erscheinungstermin für Europa ist voraussichtlich der 19. März. Inwieweit eine Umsetzung für den PC geplant ist, können wir nicht sagen, der Zusatz „DS" lässt aber wenig Hoffnung. Kleine Entschädigung: Das Original steht mittlerweile als Freeware-Download im Netz. In unserem Screenshot-Vergleich (siehe oben) können Sie sich selbst ein Bild machen. Nach Teil 1 war das 1993 erschienene Trials of the Olympian Gods enttäuschend (PC Games-Wertung 04/93: 76 %), der dritte Teil, The Beginning, indes war genial: 91 % in Ausgabe 12/98. ❑

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Ich will riesige Vulkane!"

PC Games: Wolfgang, du als alter Hase hast Populous gespielt. Was hat dich damals an diesem Spiel gereizt?
W. Fischer: „Ganz einfach: Gott spielen. Die Populous-Erfahrung hat mir sehr geholfen, mich auf meinen aktuellen Job (das Knechten von Redakteuren) vorzubereiten. Okay, Spaß beiseite: Anfangs ist es vor allem reizvoll, die göttlichen Fähigkeiten auszuprobieren. In späteren Levels stellen die kniffligen Aufgabenstellungen den größten Reiz dar."
PC Games: Die Gewissensfrage: guter oder böser Gott?
W. Fischer: „Gewissen? Was ist das? Kann man das essen?"
PC Games: Dein Lieblingsgott?
W. Fischer: „In frühester Jugend war es der Karel, dessen Ode an die Biene Maja mich tief berührt hat. Seine späteren Werke haben mich zum Agnostiker gemacht."
PC Games: Glaubst du in Hinblick auf Populous DS an eine Renaissance der Götter-Sim für den PC?
W. Fischer: „Das wäre toll, so recht dran glauben mag ich aber nicht. Falls wirklich eine neue Götter-Sim kommt, dann will ich aber auch, dass Göttervater Molyneux seine Finger im Spiel hat. Und ich will riesige Vulkane und Tsunamis und Seuchen und Meteoriteneinschläge und ..."

KLIMA

Katastrophal

Als Allmächtiger greifen Sie in Populous auf ein vielfältiges Arsenal an ebenso mächtigen Zaubersprüchen zurück.

Vulkanausbrüche, Überflutungen, Erdbeben, ja sogar das Jüngste Gericht können Sie im Spiel heraufbeschwören – mit Folgen für alle Ungläubigen. Denn wie Jehova im Alten Testament sind Sie – wenn Sie möchten – rachsüchtig und gnadenlos. Das Dezimieren fremder Glaubensgruppen sichert Ihnen deren Wohnstätten, in die wiederum Ihre eigenen Anhänger einziehen und Ihnen so noch mehr göttliche Macht in Form von Mana sichern. Was vor 20 Jahren in dieser Art allein nur in einem PC-Spiel möglich schien, scheint heutzutage die schreckliche Realität zu sein: Juden bekämpfen Moslems, Christen bekriegen sich mit Hindus und die Bundesregierung plagt sich mit Scientology herum. Die orthodoxe Gottheit Gasprom setzt ihren mächtigen Zauber „Lieferstopp" ein, ganz Mitteleuropa gefriert. Alle warten gespannt auf ein neues Wunder des einstigen Messias Peter Molyneux, doch seit Dungeon Keeper ist seine Macht scheinbar dahin. Fast sieht es danach aus, als ob das Spiel Populous Wirklichkeit werden würde. ❑



DER GÖTTERVATER | Monsieur Molyneux erschuf die Populous-Reihe als Leitender Entwickler von Bullfrog.

Er verließ 1997 das Studio und gründete Lionhead, Bullfrog wurde in EA UK integriert.

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Clients
Runes of Magic
Snowbound

Mods & Maps
Far Cry 2
- ModDB Map-Pack 1
Warcraft 3
- Der Tag des Drachen
- Lord of the Clans

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:

Vollversion
Project: Snowblind

Videos
Anno 1404
Codename: Panzers – Cold War
Meisterwerke: Populous
Rossis Welt
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
- Einzelspieler
- Mehrspieler
World in Conflict: Soviet Assault
X-Blades

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Clients
Runes of Magic
Snowbound

Mods & Maps
Far Cry 2
- ModDB Map-Pack 1
Warcraft 3
- Der Tag des Drachen
- Lord of the Clans

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:

Vollversion
Project: Snowblind

Videos
Anno 1404
Codename: Panzers – Cold War
Meisterwerke: Populous
Rossis Welt
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
- Einzelspieler
- Mehrspieler
World in Conflict: Soviet Assault
X-Blades

Vollversion: Project: Snowblind

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Top-Client: Runes of Magic

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Top-Videos: Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Wie gut ist die Kampagne von Warhammer 40.000: Dawn of War 2? Wie viel Spaß macht der Mehrspieler-Teil? Was hat uns gestört? Unsere Videos geben Antworten.

PC Games 04/09

Vollversion: Project: Snowblind



WWW.RPC-GERMANY.DE

ROCCAT™
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:

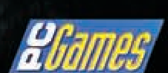
Role Play Convention
RPC

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

ROLE PLAY CONVENTION 2009
"THE CHALLENGE"

3.-5. April 09 Messe Köln

Messeplatz 1 | D-50679 Köln













SPIEL PRESS

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 04/09 **Vollversion: Project: Snowblind**



PC Games 04/09 **Vollversion: Project: Snowblind**



PC Games 04/09

Vollversionen:
- Project: Snowblind

Clients:
- Runes of Magic
- Snowbound

Top-Videos:
- Anno 1404
- Meisterwerke: Populous
- Rossis Welt
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- Warhammer 40.000: Dawn of War 2
  - Mehrspieler
  - Einzelspieler
- World in Conflict: Soviet Assault

Maps und Mods:
- Far Cry 2 - ModDB Map-Pack 1
- Warcraft 3
  - Der Tag des Drachen
  - Lord of the Clans

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 04/09

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Im nächsten Heft

Vorschau

Bioshock 2

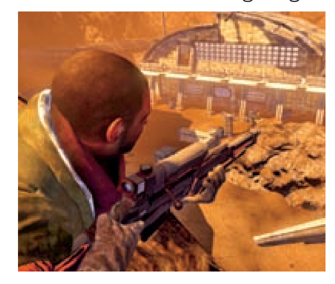


Nächsten Monat nur bei PC Games: die Fortsetzung des Action-Meilensteins! Achtung Abonnenten: Aus Aktualitätsgründen liegt das Heft erst am Montag im Briefkasten.

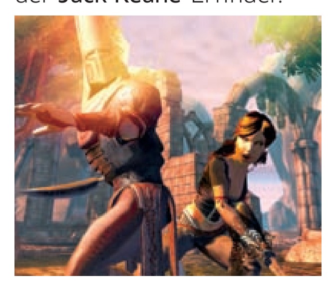
Test
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | Vin Diesel brummelt wieder!



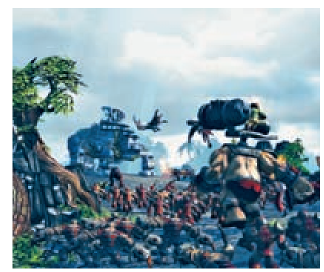
Vorschau
Red Faction: Guerrilla | Wir bröseln uns eigenhändig durch die Zerstörungsorgie.



Vorschau
Venetica | Angespielt: das schmucke Action-Rollenspiel der **Jack Keane**-Erfinder.



Test
Battleforge | Was taugt der Mix aus Trading-Card-Game und Echtzeit-Strategie?



PC Games 05/08 erscheint am 25. März!

Vorab-Infos ab 23. März auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Im Heft: Die neuen Phenom-II-CPUs plus das große Tuning-Special 2009! Extended: 32 Seiten zu Core 2 und Core i7.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Im Test: die aktuell besten Fotokameras, Fotodrucker und digitalen Bilderrahmen. Plus: Navis zum Sparpreis!



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter: Thorsten Küchler (tk)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer (wf)
Redaktion (Print): Udo Crnjak (uc), Alexander Frank (af), Michael Grill (mg), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Thöing (st), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw), Thomas Wilke (twi)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Peter Bathge (pb), Alexander Fleischmann (af), Sascha Lohmüller (sl), Frank Hansen (fh), Tobias Schmitz (ts), Johann Trasch (jt)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Dennis Blumenthal, Andreas Kasprzak, Ansgar Steidle, Ralph Wollner
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Dennis Blumenthal, Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009.

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.